

Nr. 7 / Juni/Juli 1987
2. Jahrgang
öS 55
sfr 6,50
DM 6,50

Vom Drachen aufs Motorrad

Saboteur

Der Racheengel schlägt zurück

Modellbau per Computer

Toy Shop

perfekt bis ins Detail

Im Anwenderteil

Mystic Pascal

Viel Pascal für wenig Geld

Super-Poster in dieser Ausgabe

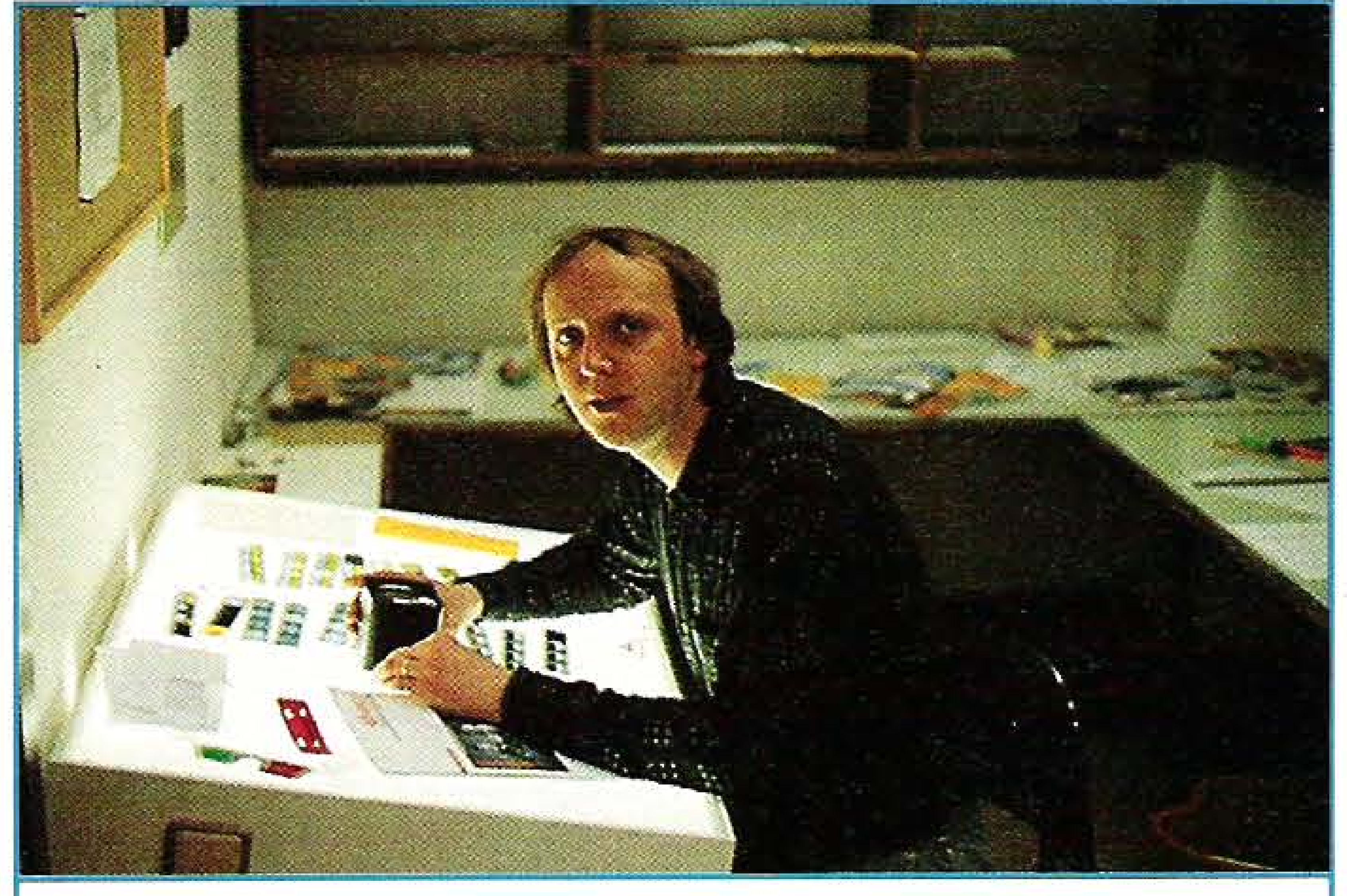
Die Computer-Software-Fachzeitschrift · Tests und Vorstellungen · Nr. 7/Juni/Juli 1987 öS 55/sfr 6,50/DM 6,50

Die Kästchen und ihre „Bedeutung“:

Um dem Leser unsere Beurteilung der in ASM vorgestellten und getesteten Software-Programme in kurzer und übersichtlicher Weise, dennoch aber aussagefähig und umfassend zu übermitteln, hat sich die Redaktion wiederum für eine Darstellung in Form von Bewertungskästen entschieden.
Hierbei haben wir uns auf die unserer Meinung nach wesentlichsten Punkte der jeweiligen Themengebiete beschränkt. Da sich einheitliche Bewertungskriterien für die verschiedenen Software-Sparten nicht finden ließen, konzentrierten wir uns bei jedem Gebiet auf diejenigen Aspekte, die zur Beurteilung am wichtigsten waren.
Um die einzelnen Punkte mit größtmöglicher Genauigkeit zu bewerten, entschieden wir uns „Noten“ von 0 bis 12 zu vergeben. Diese Abstufung erlaubte uns, die Beurteilung knapp zu halten und damit platzsparend zu arbeiten, um möglichst viele Programme vorstellen zu können; gleichzeitig hatten wir die Möglichkeit, auf einen Blick eine Zusammenfassung des getesteten Programmes zu präsentieren.

Sommer, Sonne, Urlaub ...

... sind die drei großen Schlagworte, die die ASM-Redaktion dazu bewegte, zwei Doppelausgaben zu fahren. Qualitätsmäßig werdet Ihr keinerlei Nachteile erleiden müssen. Nur: Wir wollen jetzt unsere Helden kurze Zeit ruhen lassen und ihnen die Möglichkeit geben, neue Superspiele für den Herbst zu produzieren. Auch dem geneigten Leser gönnen wir eine „ASM-Erholungspause“, denn viele von Euch werden entweder in den sonnigen Süden oder in den hohen Norden fahren, um einmal computermäßig auszuspannen. Die ASM-Mitarbeiter benötigen darüberhinaus auch ein wenig Urlaub, damit man gestärkt in den heißen Herbst gehen kann! Die Leser werden's verstehen. Doch: Im Geiste vernehmen wir schon ASM-Leser, deren Selbstgespräche und ein Glas Bier gleichzeitig zu Ende gehen, da diese sich bei jeder „Pause“ mit einem Schluck trösten. Aber: Nach der Sommerpause geht's dann seinen gewohnten Weg – mit der monatlichen ASM!



Chefredakteur Manfred Kleimann (Foto: brall).

Wir wollen uns nicht über den Klee loben, glauben aber, wieder einiges für Euch zu bieten zu haben. Beginnen wir zunächst mit unserer **FEED-BACK-Seite.** Die Resonanz auf die verschiedenen Themen ist so groß, so daß wir nur manche der Zuschriften abdrucken können. Das Thema „Kriegsspiele“ ist etwas in den Hintergrund gerückt; dafür gibt es mehr und mehr Stimmen zu Äußerungen eines gewissen „Herrn Prince“. Interessant sind die Meinungen zu diesem Leserbrief!
In einer unserer letzten ASM-Ausgaben hatte sich ein ASM-Leser für die Veröffentlichung von „ASM-Kurzgeschichten“ stark gemacht. Aus einer Reihe von „literarischen Vorlagen“ hat die Redaktion zwei **Short Stories** ausgewählt und Euch als Lektüre und zur Diskussion gestellt.
Zu unserem Leidwesen mußten wir in dieser Ausgabe – aus Platzgründen – die Serie „Vier gegen ASM“ außen vor lassen. Wir hatten dermaßen viel „Stoff“, den wir Euch gerne anbieten wollten, so daß wir diesmal auf die Leser-Hitparade verzichten mußten. Wir hoffen, daß Ihr diese Entscheidung respektiert.
Aber nun ist schon viel zu lange geredet worden. Wir wünschen Euch viel Spaß bei der neuen ASM, die Ihr ruhig mit nach Jamaika mitnehmen könnt. Have a good holiday ... (M.K.)

Eure ASM-Redaktion

STEFAN BAYER
DONALD BUG IV
DIE TELEFONRECHNUNG!
UAAAAAH!!!
RAUF!
RAUF!
TOTAL VIEL
DONALD BUGS' GENERVTE ELTERN!
KRAFT WERK
HEY, DONALD .... N' KLEINER TIP!!
M.K (TRONIC V.)
RATTER! SCHNARR! DRUCK! DRUCK!
BLA BLAH
IS'N LOS?
ICH WÜRDE MAL GANZ SCHNELL DEN AKUSTIKKOPPLER VERSTECKEN ....
BAY.'87
WAS SOLL DENN DER SCHEISS??
TIP TIP TIP
HACK!

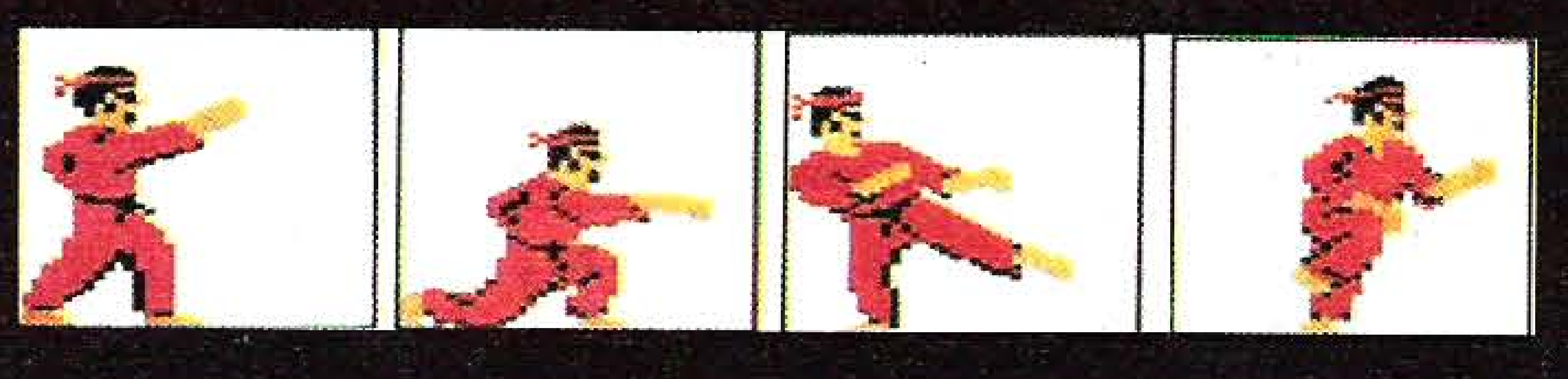
c16chris

ASM – DER INHALT

LEISTUNGSSTARK präsentiert sich KYAN PASCAL. Dieses Utility für die „kleinen" Ataris wird vorgestellt auf Seite **84**



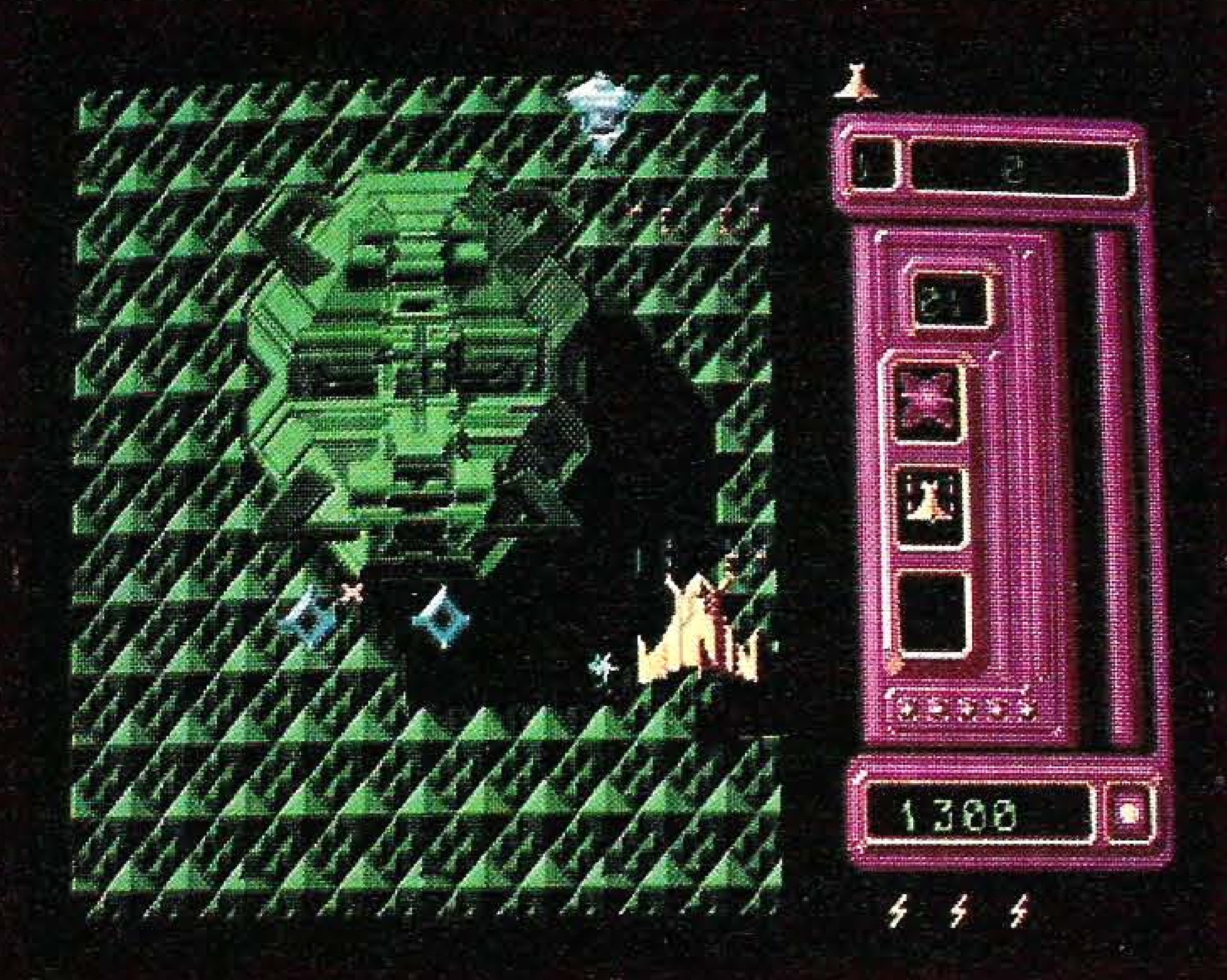
KNIFFLIG geht's zu bei den GREMLINS. Grund genug, diesem Adventure die heutige KOPFNUSS zu widmen **63**



ALT, aber immer noch explosiv. Nichts von seiner Faszination verloren hat unser heutiger OLDIE, das Karatespiel THE WAY OF THE EXPLODING FIST **29**





GUT ist Microdeal's **GOLDRUNNER**. Das rasante Shoot-'em-up-Game begeistert mit einer phantastischen Grafik und packendem Spielablauf **13**

FORTGESETZT wurde die Geschichte um die **ERBSCHAFT. DIE URKUNDE** ist der Titel des neuen Programms. Wie schnitt es ab? **62**





SCHLECHT erging es **MEAN 18**. Das mit reichlich Vorschußlorbeeren bedachte Golfspiel für den Commodore Amiga wird den Möglichkeiten dieser Maschine in keinster Weise gerecht. Resultat: Flop des Monats! **36**

MÖRDERISCH kommt uns **THE DETECTIVE**, ein neues Adventure im „Mississippi-Stil". Alles über Inspector Snide's Abenteuer auf Seite **60**



Hallo, „Spy-Fans"!

Leider haben wir bei der Besprechung des Programms SPY VS SPY III in ASM 5/87 versäumt, darauf hinzuweisen, daß dem Test eine Demo-Version zugrunde lag, die in einigen Punkten von der endgültigen Fassung abweicht. Im wesentlichen stimmt sie aber natürlich mit der fertigen Version überein.

Eure ASM-Redaktion



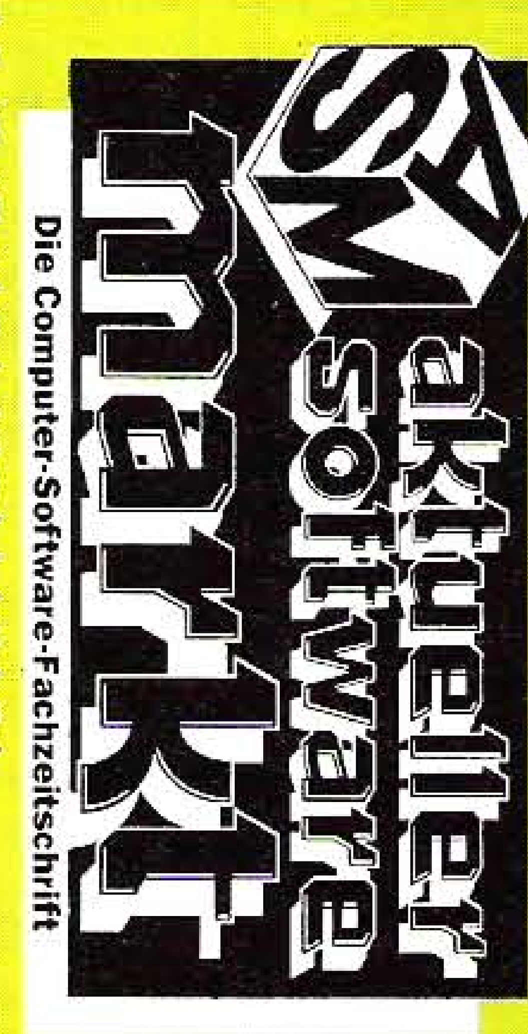
Impressum

Aktueller Software Markt

ASM

TRONIC-Verlag
Stad 35
D-3440 Eschwege
Tel.: (0 56 51) 3 00 11
Fax.: (0 56 51) 3 00 14

● **Herausgeber:** Axel Credè (verantw.) ● **Chefredakteur:** Manfred Kleimann (M.K.) ● **ASM-Redaktion:** Martina Strack (str), Bernd Zimmermann (bez), Thomas Brandt (tb), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (O.S.), Thorsten Hering (th) ● **Freie Mitarbeiter:** philipp, uli, Stefan Swiergiel (ss), Peter Braun (pb), Robert Fripp (rob), Rudi Soltar (rs), hine, j.b., C. E. French (c.e.f.) und max. ● **Comics:** Stefan Bayer ● **Titel:** F. P. Fischer, Bad Hersfeld ● **Layout:** M.B.M. New Pardon © Kassel ● **Satz:** GRUNEWALD. Satz & Repro GmbH, Lilienthalstraße 7-25, 3500 Kassel ● **Technische Herstellung:** Druckhaus Dierichs Kassel, Frankfurter Straße, 3500 Kassel ● **Vertrieb:** Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie in Österreich und in der Schweiz – Verlagsunion, Friedrich-Bergius-Straße 20, 6200 Wiesbaden, Tel.: (0 61 21) 26 60 ● **Anzeigenverwaltung (Inland):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11 ● **Ausland/Public Relation (Büro Eschwege):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Tel.: (0 56 51) 3 00 11. **Anzeigenpreisliste:** Bitte Media-Unterlagen anfordern (Please contact us concerning your advertisement!) ● **Kleinanzeigen-Service und Abo-Verwaltung:** Annelie Credé, Heike Rabe, Tanja Mosebach ● **Urheberrecht:** Alle in **Aktueller Software Markt** veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages ● Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden ● **Bezugspreise:** Das Einzelheft kostet 6,– DM; das Abonnement (10 Ausgaben pro Jahr) im Inland 55 Mark, für das Ausland 73 Mark.
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW)

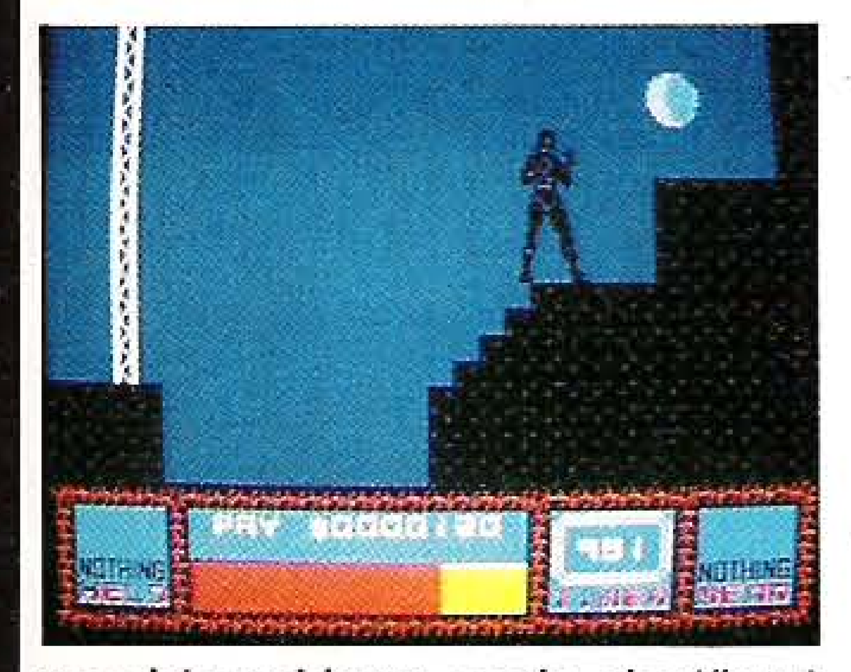




„Schwestern-Liebe" ist was Feines: der „Rache-Engel" schlägt zurück!

Programm: Saboteur II – Avenging Angel, **System:** Schneider, Spectrum 128, Spectrum 48K (Spectrum-Versionen auf einer Kassette), **Preis:** ca. 30 Mark (Spectrum- & Schneider-Kassette); ca. 40 Mark (Schneider-Disc), **Hersteller:** Durell Software, Taunton, England, **Bezugsquelle:** u.a. Leisuresoft, Dortmund; T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Als der ASM-Redaktion vor gut einem Jahr die Spectrum-Version von **DURELL'S** *Saboteur* in die Hände fiel, trauten wir unseren Augen nicht! Da tauchten doch („Spectrum-unüblich") große Figuren auf, die dazu noch hervorragend animiert waren. Unser Held brannte ein wahres Feuerwerk ab; er war beweglich wie ein „junger Spund", hüpfte, kletterte, verteilte Faustschläge und Fußtritte und sprang seine Salti in einnehmender Schönheit. Das Spiel wurde dann auch für andere Rechner gangbar ge-



macht und kam auch „dort" gut an. Jetzt liegt uns der Nachfolger vor, dessen Schneider-, Spectrum 128- und 48K-Fassungen wir unter die Lupen nahmen. Der Titel: **SABOTEUR II – AVENGING ANGEL!**

„Schwesterliebe" ist schon was Feines! Im neuen Saboteur-Abenteuer stellt dies der „Rache-Engel" (Avenging Angel) eindrucksvoll unter Beweis. Die Schwester des bös verletzten „Saboteurs" tritt nun in dessen Fußstapfen und versucht, den begonnenen Auftrag für das Bruderherz zu beenden. Erinnern Sie sich noch? „Saboteur" hatte eine Diskette aus einem Sicherheits-Komplex entwendet. Auf dem Datenträger befanden sich Namen von Rebellen. Doch: Es befand sich noch ein weiteres „File" auf der Floppy-Disc. Man erfuhr von Atomsprengkörpern, die der Tyrann zum Einsatz bringen will. Also macht sich unser karategeschultes „Mädel" auf, um die verschiedenen Computer-Bänder zu finden, die die „Umlaufbahn" der gefährlichen Dinger beeinflussen können. Zum Schluß muß unsere „Modesty-Blaise-ähnliche" Amazone mit dem Motorrad entkommen. Dies zur Story. Nun zu den Bildern:

Grundsätzlich hat sich grafisch nicht viel verändert. Wir befinden uns in den gleichen Kellerräumen; die gleichen Kisten, Hindernisse nebst Leitern und Angreifer sind zum Großteil aus dem Vorgänger-Spiel übernommen worden. Die Anfangssequenz ist diesmal etwas anders: Der Rache-Engel hängt an einem Sport-Drachen und springt bei Feuerknopfdruck auf die erste Plattform. Ab jetzt geht alles seinen gewohnten Gang: Sie fightet a la Emma Peel, allerdings ohne Schirm, Charme und Melone, dafür aber in gleicher Manier wie ihr Bruder. Härte ist angesagt, unsagbare Härte.

Die Figuren sind (wieder) sehr groß und hübsch animiert. Vielleicht hätte man einen etwas moderneren Touch mit einfließen lassen sollen, denn somit hat sich nicht viel geändert, außer dem „Geschlecht" des Helden/der Heldin. Neu ist zweifellos der Drahtseil-Akt, den der Engel vollführen muß. Ein Tip hierzu: Wenn Sie sich auf dem Seil befinden, dann laufen Sie so lange es geht nach links! Bleiben Sie mal kurz stehen, so fallen Sie ins Bodenlose, und Ihre Mission ist beendet.

Natürlich können Sie auch wieder etliche Gegenstände aufnehmen, die in einem Anzeigenfeld (rechte Ecke des Bildschirms) zunächst mit der Meldung „Something's near" („da ist was in der Nähe") erscheinen. Begeben Sie sich zu dem Ort (Kiste, Faß oder ähnliches), und drücken Sie Feuer, dann haben Sie's unter Umständen! Als Waffe benutzen können Sie die Dinger, wenn Sie in einer brenzligen Situation nochmals Feuer drücken. Beachten Sie bitte, daß Sie den Gegenstand nur einmal gebrauchen können!

Natürlich gibt es auch wieder Punkte für bestimmte Aktionen, die Sie erfolgreich durchgeführt haben: Z.B. 20 Punkte, wenn Sie einen Puma getroffen, 50, wenn Sie ihn getötet haben. Für das Umlegen von Wächtern



bekommt man schon ein paar Zähler mehr. Haben Sie die Rakete „umgeleitet", erhalten Sie 5000 Punkte; für das Entkommen auf dem Motorrad gibt's dasselbe.

Die Steuerung ist sehr präzise, so daß man recht gut durch die insgesamt 700 Bilder kommt. Damit man einen ersten Eindruck vom „layout" der Geschichte bekommt, hat DURELL in der Anleitung einen kleinen Übersichtsplan abgedruckt. Dies scheint mir ein guter Service! Fazit: AVENGING ANGEL ist ein „echter" Nachfolger von SABOTEUR I. Die Spielidee ist die gleiche; die Bilder sind in der Tat übernommen und leicht verändert worden. Einige neue Sequenzen wurden eingebaut. Vielleicht sollte man an dieser Steller erwähnen, daß ich mir alle drei Versionen (Spectrum 48, 128 und Schneider) reingezogen habe. Mir fiel auf, daß die grafische Darstellung des „Rache-Engels" in etwa bei allen gleich war. Die beste Fassung ist allerdings die des Spectrum 128! Hinzu kommt, daß da auch der Sound stimmt! Es handelt sich um ein Spiel, das man sich zulegen sollte, wenn man den „Vorgänger" nicht bereits zuhause "hat. Wer SABOTEUR kennt, wird sicherlich auf AVENGING ANGEL verzichten können. Alle anderen sollten mal in das Programm reinschauen; vor allem die User des Spectrums 128!

Manfred Kleimann

Grafik	8
Sound (128er)	10
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

ASM HIT





Hüter des Computers

Programm: Martianoids, **System:** Schneider CPC, **Preis:** Ca. 35 Mark (Kass.), **Hersteller:** Ultimate Play The Game, England, **Bezugsquelle:** U.a. Leisuresoft, Dortmund.

Lange Zeit hat man von **ULTIMATE** nichts mehr gehört, nun sind sie wieder da ... und zwar mit **MARTIANOID**, einem Spiel, das den Besitzern der Schneider-CPC-Computer zugute kommt.



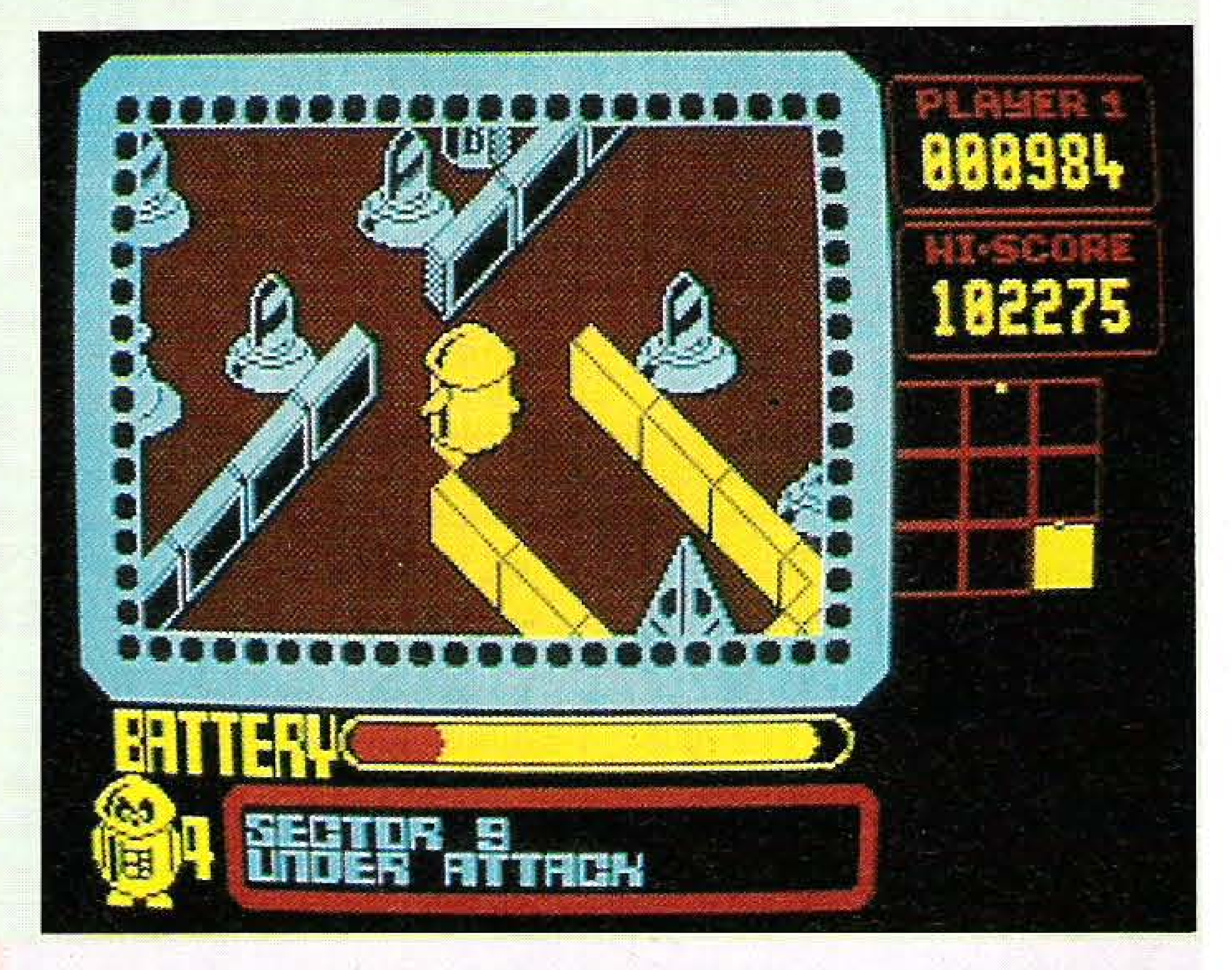
Markon ist ein friedlicher Planet. Seine Regierung schickt ein Erkundungsschiff ins All, um neue Lebensformen zu erforschen und das Wissen über die Galaxie zu vervollständigen. Auf dem Schiff befindet sich der größte und leistungsfähigste Computer, der auf Markon bislang entwickelt wurde. Nachdem das Schiff einige Lichtjahre zurückgelegt hat, wird es von Aliens angegriffen (die dürfen ja nicht fehlen); die Feinde dringen in das Herz des Computers vor und drohen die Mission zum Scheitern zu bringen.

Doch nun greifen Sie (der Spieler) in das Geschehen ein: Sie sind der Wächter des Computers und haben die Aufgabe, die Angreifer wieder in ihre Schranken zu verweisen. Sie steuern einen Droiden durch die Schaltungen des Computers und sehen im rechten Drittel des Monitors einen Übersichtsplan (ein Gitter aus drei mal drei Feldern) der gesamten Anlage. Ein gelbes, seine Position änderndes Quadrat in diesem Raster zeigt Ihnen an, wo der nächste Angriff der Aliens gestartet wird. Sie müssen nun versuchen, umgehend dorthin zu eilen, bevor der bedrohte Abschnitt völlig von den Aliens eingenommen worden und seine Funktion zum Erliegen gekommen ist. Hierbei werden sich zwei Dinge erschwerend auf Ihre Bemühungen auswirken: Zum einen nämlich, daß der Übersichtsplan die einzuschlagende Richtung nur ungefähr anzeigt, zahlreiche zu umgehende Hindernisse die Orientierung aber stark beeinträchtigen; das zweite Problem ist die stark gewöhnungsbedürftige Steuerung des Droiden; dieser kann nämlich nicht „direkt" bewegt werden, sondern Sie müssen, um ihn in die gewünschte Richtung zu dirigieren, einen Zwischenschritt (wie man das bereits von einigen ähnlichen Spielen kennt) einlegen. Wollen Sie den Droiden beispielsweise nach rechts laufen lassen, so drükken Sie den Joystick zunächst nach rechts (für die Richtung) und dann nach vorn (für die Bewegung). Ein Vorteil dieser Steuerung ist freilich, daß sich der Roboter in beide Richtungen um die eigene Achse drehen kann.

MARTIANOIDS gefällt durch eine ansprechende Grafik und einen recht komplexen Handlungsablauf. Allerdings sind die Spielidee und deren Umsetzung inzwischen nicht mehr so ganz neu – schon einige Male hat man ähnliche Programme (gerade auf dem Schneider) gesehen. Alles in allem würde ich MARTIANOIDS als „gehobenen Durchschnitt" bezeichnen, nicht schlecht, aber auch nicht dazu angetan, den Spieler in Begeisterung zu versetzen. 35 Mark sind meines Erachtens für das Spiel ein wenig zu viel.

Bernd Zimmermann

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	7



Der Knall im All

Programm: Solar Coaster, **System:** Schneider, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Optyx Software, New House, Stoney Street, Madley, Herford HR29NJ, England.

Low Budget-Spiele scheinen ja mittlerweile geradezu ein Garant zu sein für schlechte Software. Das neue englische Softwarehaus **OPTYX** macht sich mit ihem ersten Produkt wahrlich keinen Namen, denn **Solar Coaster** ist ein billiges Ballerspiel, das aus den Anfängen des Computerzeitalters zu stammen scheint. Eines muß man der Firma aber zugute halten: Sie hat nämlich gar nicht erst versucht, dieses Spiel für teures Geld an den Mann zu bringen.

Zur Spielhandlung: Wie eh und je ist der weite Weltenraum immer noch von vielen bösen Aliens bevölkert. Der Spieler muß (man kann es erraten) mal wieder Hunderte von feindlichen Raumschiffen abschießen, wobei die Aliens in den ersten drei Leveln noch so friedlich sind, daß man nicht einmal schießen muß, um dabei zu überleben. Danach wird's allerdings schwieriger, denn nun muß man in guter alter *Phönix*-Manier ein eiförmiges Mutterschiff vernichten. In den dann nachfolgenden Leveln tauchen dann die wirklich angriffslustigen Bösewichte auf, und die machen dem Spieler das Leben wirklich schwer. Die Grafik läßt sich während des ganzen K(r)ampfes noch ertragen, der Sound besteht aber zu 99 Prozent aus ohrenfeindlichen Schuß- und Explosionsgeräuschen; hörenswert ist er jedenfalls nicht.

Fazit: SOLAR COASTER ist ein Spiel, das niemand braucht, denn für den Schneider gibt es wahrlich Ballerspiele genug. Wer ein gutes Shoot-'em-up-Game sucht, sollte sich lieber nach anderen Programmen umschauen, denn schließlich sind ja auch 10 DM eine Menge Geld, oder?

philipp

Grafik:	6
Sound:	3
Spielablauf:	5
Motivation:	1
Preis/Leistung:	3

Es geht noch „tiefer"!

Programm: Gauntlet – The Deeper Dungeons, **System:** C-64, Schneider, **Preis:** ca. 30 Mark (Diskette), **Hersteller:** U.S. Gold, Kaarst, **Bezugsquelle:** u.a. Leisuresoft, Dortmund sowie zahlreiche Kaufhäuser.

Des großen Erfolges willen hat sich **US GOLD** entschlossen, für ihren Renner **GAUNTLET** ein „Nachladewerk" herauszubringen. Dieses Programm – **THE DEEPER DUNGEON** („Tiefere Verliese") – kann nur mit dem **Masterband oder der -diskette** verwendet werden! Bei den verschiedenen Systemen müssen Sie zum richtigen Zeitpunkt „nachladen". ASM war zunächst reichlich enttäuscht, als sich keine der weiteren, neuen 512 „Dungeons" einladen ließen. Ein Blick in den „Beipackzettel" (die Apotheker mögen mir verzeihen!) machte jedoch deutlich, wie das Ganze vor sich ging: Beim C-64 müssen Sie die Zusatzdisc dann reinschmeißen, wenn nach dem Einladen des Original-Gauntlets die Meldung „One or Two Players" erscheint. Ebenso kompliziert geht's bei der Schneider-Disc zu: Erst Original einladen, dann auf die High Score-Tabelle warten – danach Feuerknopf drücken.

Nun gut, wir hatten's raus und das Programm drin. Die „tieferen Verliese" machten auf uns einen ähnlichen Eindruck wie die aus dem Original-Spiel: Die Grafik – *Mandragore-mäßig* – ist noch genau so mickrig wie beim „Master". Der Spielab- bzw. -verlauf allerdings ist sehr gut. Wer GAUNTLET kennt, das Original besitzt und sich nächtelang damit beschäftigt hat, für den ist das Zusatzprogramm bestimmt ein Herzenswunsch, den er sich erfüllen möchte. Zu zweit macht das Spiel eigentlich am meisten Spaß. Wer es allein versucht, wird meines Erachtens bald an die Grenze der Langeweile stoßen. Wem's gefällt...

fripp

Grafik	5	**Motivation**	9
Sound	5	**Preis/Leistung**	8
Spielablauf	9		

Der Atari-Hüpfer

Programm: Sprong!, **System:** Atari 800 XL/130 XE, **Preis:** Disk. 37.90 Mark, Kass. 25.90 Mark, **Hersteller:** Red Rat Software, England, **Bezugsquelle:** U.a. Diabolo-Versand, Bretten.

Ein Geschicklichkeitsspiel mit hohen Anforderungen an den User ist **SPRONG!**, ein neues Programm des englischen Herstellers **RED RAT SOFTWARE.** Nun haben ja die „Roten Ratten" in der Vergangenheit nicht gerade mit Spitzensoftware geglänzt, man denke nur an die Fehlschläge, die man mit *Crumble's Crisis* und insbesondere mit *Robot Knights* erlebte. Man darf also gespannt sein, ob mit SPRONG! die Tradition eher mittelmäßiger Produkte fortgesetzt wird oder ob RED RAT diesmal etwas mehr mit den Fähigkeiten des Atari anzufangen wußte.



Bei SPRONG! steuern Sie eine auf Federn durch die Weltgeschichte hüpfende Spielfigur durch insgesamt 50 animierte Bildschirmszenen. Ziel ist es, „den verlorenen goldenen Springstock" zu finden (wie mich die Anleitung wissen läßt), der auf den Unentwegten als Belohnung für seine Strapazen im letzten Raum wartet. Hierbei müssen Sie unseren Helden über reißende Gewässer, lodernde Feuer und dergleichen mehr hinwegbefördern, indem Sie ihn auf die in verschieden großen Abständen „installierten" Felsbrocken, Mauerreste, Stufen etc. springen lassen. Wie schwierig diese Aufgabe ist, mußte ich nur allzu bald feststellen – erst nachdem ich mir einige Male nasse Füße geholt hatte, gelang es mir endlich, das nächste Level zu erreichen. Sie können zwar die Sprungkraft Ihrer Spielfigur erhöhen, indem Sie den Joystick nach vorn drücken, doch bis Sie die richtige Feinabstimmung „drauf haben", braucht es schon einige Zeit. Ein weiteres Handicap ist, daß Sie für die Bewältigung eines jeden Raums nur begrenzte Zeit zur Verfügung haben (2000 Zeiteinheiten); so müssen Sie also versuchen, die Hindernisse zügig zu überwinden, ohne allzu viel Zeit für das Timing zu verlieren.

SPRONG! ist ein Programm, das weniger wegen seiner Grafiken oder seines Sounds, sondern vielmehr aufgrund seiner Anforderungen an Geschicklichkeit und Fingerspitzengefühl des Spielers gefällt. Die Aufgabe ist enorm schwierig, aber lösbar – das ist es wahrscheinlich, was SPRONG! zu einem interessanten, auch auf längere Zeit unterhaltsamen Spiel macht.

Bernd Zimmermann

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Geistige Energiekrise?!?

Programm: Suicide Voyage, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 15 Mark, **Hersteller:** Eurogold.

Es ist doch wirklich kaum zu fassen, mit welchen Programmen manche Softwarehäuser Geld machen wollen! (Wer über eine Kaufentscheidung sinnt, kann hier schon abbrechen!). **SUICIDE VOYAGE** von **EUROGOLD** ist wirklich ein riesiger Schuß in den Ofen. Der (deutsche) Autor hat sich anscheinend nur bei einer einzigen Routine etwas Mühe gegeben, (falls er sie selbst geschrieben hat, was ich, ehrlich gesagt, zu bezweifeln wage), und zwar bei der Softscrolling-Routine. Das Scrolling „einer Höhle am Ende der Welt" (Anleitung!) ist zugegebenermaßen sehr sauber – zumindest wenn man langsam fliegt. Denn was bei schnellem Fliegen geschieht, wird wohl niemand je herausfinden, da erstens schnelles Fliegen aufgrund der Konstruktion der Höhle kaum möglich ist und zweitens sich sowieso niemand das Programm kaufen wird.

Nach diesem ersten Ausdruck meines Ärgers über die miserable Qualität dieses Produkts will ich aber aus Gründen der Fairneß versuchen, objektiv an die ganze Sache heranzugehen. Also, die Idee, in einer Höhle Lampen zu zerschießen (aus welchem Grunde auch immer; die „Anleitung" gibt hierüber wenig Aufschluß), ist zweifelsfrei zu 100 Prozent von dem superben Programm *Killerwatt* von Kollege Crowther (*Loco, Blagger, Kettle,* etc.), abgeschaut, welches relativ alt und zudem in Deutschland recht unbekannt ist. Die Grafik ist weit unter der Würde des C-64 und geht, wenn man sie einmal mit der Grafik des erheblich älteren Vorbildes vergleicht, sang- und klanglos unter (wahrscheinlich ebenfalls in einer „Höhle am Ende der Welt"). Die Musik (was man so Musik nennt) ist extrem einfallsreich und überaus passend, wirklich. Harold Faltermeyer's AXEL F. macht sich wirklich extrem gut zu SUICIDE VOYAGE (Reise in den Selbstmord). Wenn man einmal davon absieht, daß die Musik beim Umschalten der einzelnen Sequenzen (die eigentlich nahtlos ineinander übergehen sollten) eine kleine (Erholungs-)Pause macht und daß einige Töne schlicht falsch sind, kann man sich das Stück sogar anhören (auch hier der Vergleich zum Original: In *Killerwatt* wird eine imposante Tokkata gespielt).

Fazit: Ich kann ja die Begeisterung des Autors für *Killerwatt* verstehen, aber wenn man dann versucht, einen eigenen *Killerwatt* zu programmieren, sollte man erheblich mehr Sorgfalt walten lassen. Nix für ungut, aber SUICIDE VOYAGE ist schwach! *Uli*

Grafik	3
Sound	5
Spielablauf	2
Motivation	0
Preis/Leistung	2

Der günstige Knalleffekt: Chronos

Programm: Chronos, **System:** Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Mastertronic, England.

Gerade die Shoot-em-up Games scheinen ja bei Low Budget Produkten besonders beliebt zu sein. So ist auch das neueste Billig-Werk **CHRONOS** des englischen Herstellers **Mastertronic** eines dieser allseits beliebten Ballerspiele.

Zur Spielhandlung (tatsächlich, es gibt eine!): Sie als Spieler müssen eine mysteriöse Persion namens „Chronos" (aha!) aus den Fängen der „Mystical Dimension Weavers" (wer immer das auch sein soll) befreien. Dazu müssen Sie sich mit ihrem (übrigens sehr aerodynamisch gestalteten) Raumschiff durch sechs verschiedene Level kämpfen. Als Hilfsmittel gegen die zahlreichen Aliens steht ihnen (natürlich) nur Raumschiff-Blaster zur Verfügung, mit dem Sie wild um sich ballern können. Die Grafiken lassen dabei ein bißchen das alte *Scramble*- Feeling aufkommen, doch man muß anerkennend sagen, daß sie durchweg sehr detailliert und gut gestaltet wurden. Leider sind die Angriffstaktiken der Gegner nicht so gut wie die Grafik, denn diese fliegen einfach stupide geradeaus (bis auf ein paar Kampfraumschiffe) und werden nur dann gefährlich, wenn sie in großen Horden auftreten. Die Animation und das Bildschirm-Scrolling sind dagegen sehr flüssig und ersparen dem Spieler Orientierungsschwierigkeiten.

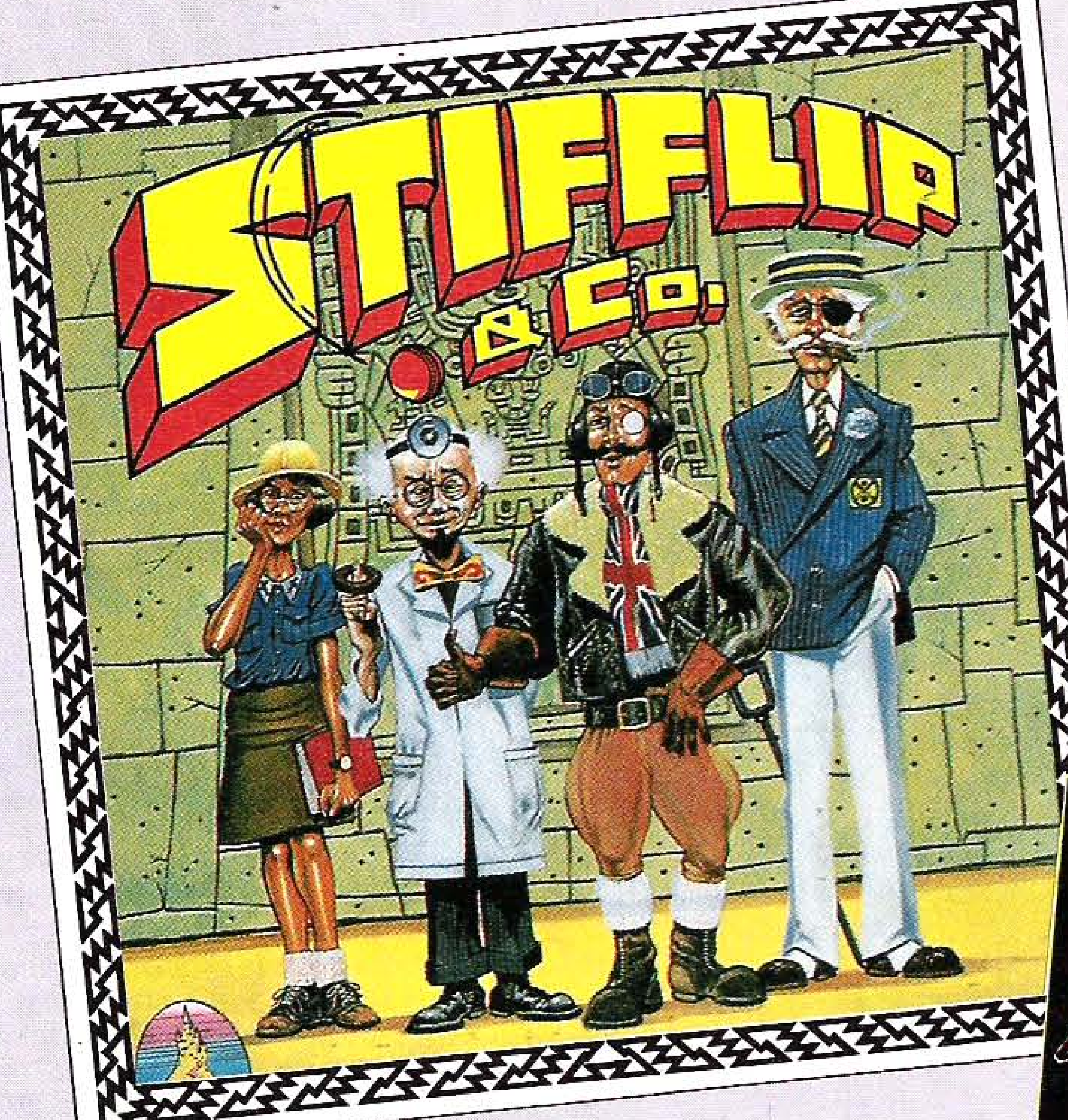
Ein paar Bemerkungen noch zum Sound: Nach dem Laden ertönt (jedenfalls bei der getesteten Spectrum-Version) eine digitalisierte Melodie, die wirklich hörenswert ist. Während des Spiels verfällt das Programm allerdings dann wieder in die für Ballerspiele typischen „Peng-" und Knalleffekte, der Spieler sollte hier besser wieder seine HiFi-Anlage aufdrehen.

Alles in allem ist CHRONOS ein recht gut gelungenes, wenn auch durchschnittliches Ballerspiel. Der niedrige Preis macht das Programm aber auf jeden Fall kaufenswert, so daß man nur noch sagen kann: Shoot em up! *philipp*

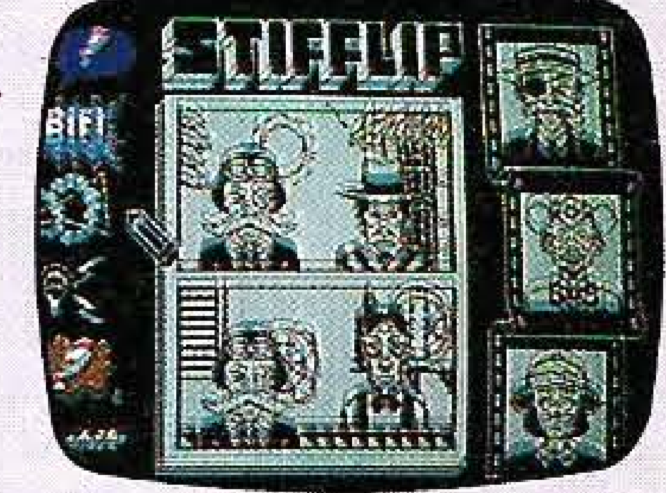
Grafik:	8
Sound:	7
Spielablauf:	7
Motivation:	6
Preis/Leistung:	8

Action und Adventure!

von Palace Software – den Machern von Hexenküche



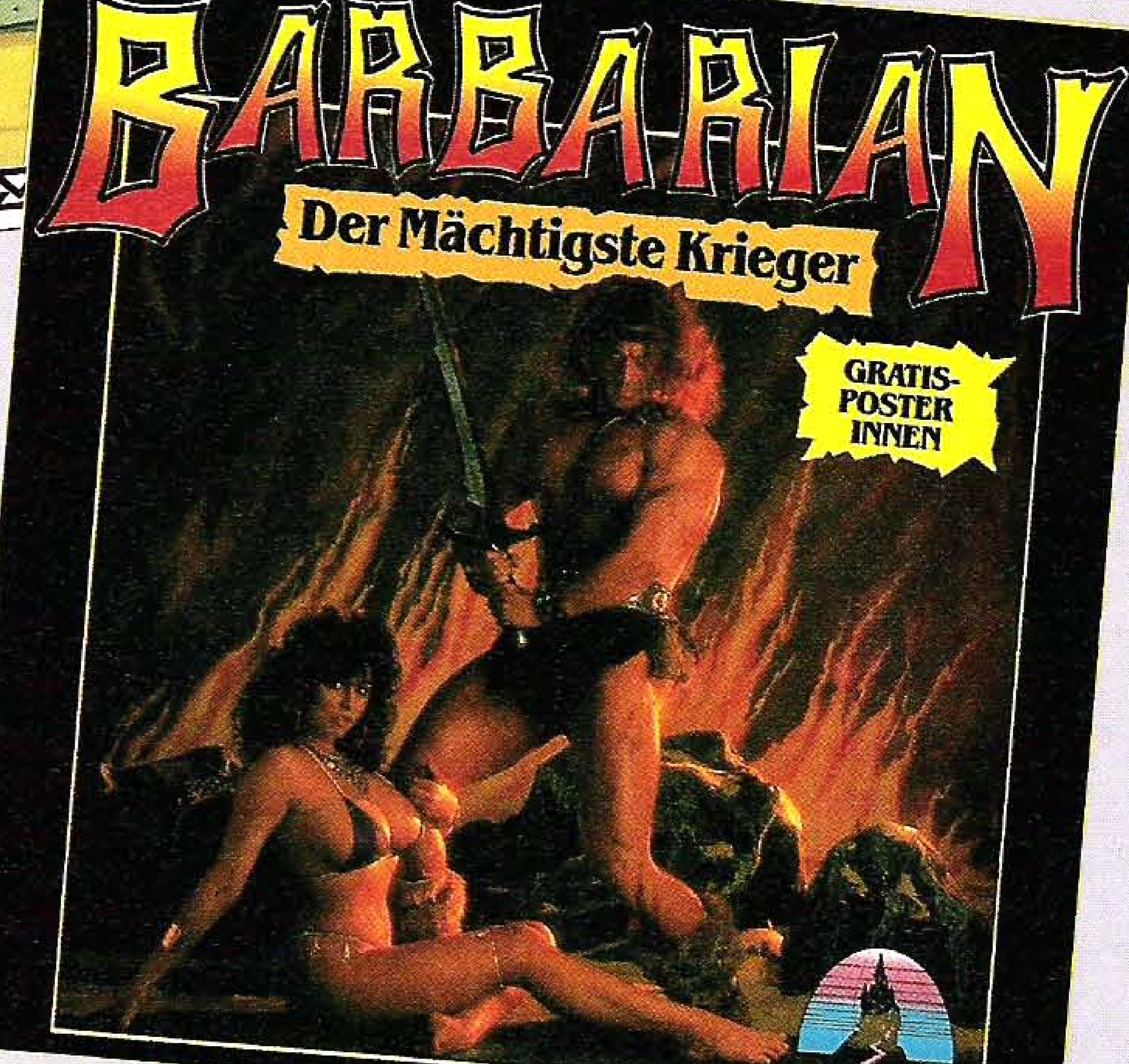
Der widerwärtige GRAF CHAMELION, Meister der Verkleidung und erklärter Feind des Volkes, ist entschlossen, seine neueste und verheerendste Aktion erfolgreich zu beenden. Nach jahrelangen Experimenten in seinem Geheim-Labor, das Experten in einem Land mit niedrigen Steuersätzen vermuten, gelang es ihm, den RUBBERTRONIC-RAY zu entwickeln. Dieser lose Lümmel muß gestoppt werden!



C64 VERSION

In diesem ungewöhnlich schlitzohrigen Adventure schlüpfen Sie in die Rolle des exzentrischen Sebastian Stifflip sowie seiner Kumpanen, den Sie mittels Joystick- und Piktogramm-Steuerung zum Erfolg führen (oder auch nicht).

STIFFLIP & Co. erhältlich für C-64/128 und demnächst auch für Schneider CPC.



Der finistere Zauberer DRAX begehrt Prinzessin Mariana. Er hat den Bewohnern der Juwelen-Stadt mit einem unaussprechlichen Fluch gedroht, wenn ihm die Prinzessin nicht ausgeliefert werden sollte.

Drax hat sich jedoch bereit erklärt, Mariana die Freiheit zu schenken, wenn sich ein Kämpfer finden sollte, der die Wächter des Bösen schlägt. Doch: ein tapferer Ritter nach dem anderen unterliegt – alles scheint verloren.

Da kommt eines Tages, vom vergessen Ödland des Nordens her, ein unbekannter Barber, ein mächtiger Kämpfer, der sein Breitschwert mit tödlichem Geschick zu führen weiß.

Und der Barb r sind Sie! Erobern Sie die Frieheit der Prinzessin mit mächtigen Schwertstreichen.

Geschrieben hat dieses Programm Steve "Hexenküche" Brown – ein Garant für Spitzengrafiken, Animation und Sound.
BARBARIAN – DER MÄCHTIGSTE KRIEGER erhältlich für C-64/128 und Schneider CPC.



PALACE SOFTWARE



SCHNEIDER VERSION

Wer "Hexenküche" und "Antiriad" mag, für den sind "Stifflip & Co." sowie "Barbarian" sicherlich das neue Maß der Dinge.

Und beide Neuheiten enthalten große Farbposter!

Unverbindliche Preisempfehlung:
C-64 Cassette DM 29,95 Diskette DM 39,95
CPC Cassette DM 29,95 Diskette DM 39,95

Wer wissen will, was wir noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.

Name ____________
Straße ____________
PLZ ________ Ort ____________
An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

ariolasoft
Von Experten für Experten.

c16chris

Der Kampf ums Erbe

Programm: Throne of Fire, **System:** C-64, Spectrum, **Preis:** ca. 29,– Mark, **Hersteller:** Melbourne House, England, **Bezugsquelle:** u.a. Leisuresoft, Dortmund.

Wow! – Was für ein Game! **MELBOURNE HOUSE** hat ja schon einige hervorragende Spiele produziert (insbesondere Adventures), aber das vorliegende **THRONE OF FIRE** stellt vieles in den Schatten, was auf dem Software-Markt derzeit zu haben ist. Schon der Background verspricht viel Action und Spannung: Hoch auf den Bergen von Carakesh steht eine große Zitadelle, in der einst der König Atherik regierte. Allerdings hinterließ er nach seinem Tod nicht nur einen Thronfolger sondern gleich drei. Auch in den besten Familien kann es vorkommen, daß sich in einer solchen Situation die besten Freunde plötzlich feindlich gegenüberstehen, und siehe da, die drei Brüder können sich nicht einigen, wer von ihnen der Nachfolger des alten Herrschers sein soll.

Als Spieler müssen Sie nun versuchen, einen Prinzen Ihrer Wahl auf den Thron zu führen. Zur Auswahl steht Ihnen dabei Alorn, der Löwenprinz (der sehr stark, aber ein bißchen dumm ist), Cordrin, der Sonnenprinz (mit einem durchschnittlichen Charakter) und Karag, der Wolfsprinz (ein sehr listiger Geselle). Hat man sich dann für einen der drei entschieden, übernimmt der Computer die Steuerung der anderen beiden Prinzen. Übrigens besteht auch eine 2-Player-Option, wobei der Computer dann nur noch einen der Brüder dirigiert. Wer nun aber glaubt, daß das Programm sofort zu einem brüderlichen Gemetzel ausartet, hat sich allerdings getäuscht. Zunächst einmal gilt es nämlich die Zitadelle zu erkunden. Da dem Spiel leider keine komplette Architektur-Zeichnung beigelegt wurde, muß man sich wohl oder übel auf unbekanntes Gebiet wagen. Als Hilfe gibt es aber noch ein kleines Display am unteren Bildschirmrand, in dem ein kleiner Ausschnitt der Burg mit der derzeitigen Position der Spielfigur kartenähnlich dargestellt ist. Gemeinerweise zeigt dieses Kärtchen aber nicht die einzelnen Verbindungen zwischen den Räumen. Erschwert wird das Ganze auch noch dadurch, daß der Spieler neben seinem Kronprinzen auch noch zehn hilfreiche Soldaten steuern kann. Damit aber in diesem Gewimmel von Söldnern kein heilloses Durcheinander entsteht, erhält jeder Trupp (und auch der Prinz) eine eigene Farbe. Auf der Karte kann man nur die Räume erkennen, die von irgendeinem Soldaten kontrolliert werden, und zwar in der Farbe des Teams, zu der der Soldat gehört; die unbesetzten Räume befinden sich dagegen wortwörtlich im Dunklen. THRONE OF FIRE bietet nun verschiedene Optionen, um die Gegner zu dezimieren. Zieht man den Joystick zum Beispiel nach unten, so kann man mit einem cursorähnlichen Symbol auf dem kleinen Kartendisplay umherfahren und dann mit „Feuer" einen Raum anwählen, in dem einer der eigenen Soldaten umherirrt. Dieser wird dann durch den Spieler gesteuert. Läuft man dann in einen Raum, in dem sich einer der böswilligen Gegner befindet, so sollte man mit dem Drücken des Feuerknopfes in den Kampfmodus wechseln. In einer Art Degengefecht kann man nun mit dem Joystick eine Vielzahl von Attacken starten, um den Feind in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Aber Vorsicht! Trifft man mit dem eigenen Soldaten auf einen gegnerischen Prinzen, so sollte man schleunigst die Flucht ergreifen, denn dieser hat viel mehr Angriffsmöglichkeiten und kann zudem noch zwischen maximal drei verschiedenen Waffen wählen (diese müssen aber erst in verschiedenen Räumen des Schlosses gefunden werden). Der einfache Soldat muß sich dagegen mit einem Mordwerkzeug begnügen. Jede Waffe hat außerdem ihre bestimmten Vor-und Nachteile. Man sollte deshalb im Laufe des Spiels herausfinden, mit welcher Waffe man wen am besten besiegen kann, denn so hat man die besten Chancen, die Krone auf das eigene Haupt zu setzen.

Eine andere Taktik ist die, sich auf die Suche nach dem Raum mit dem Königsthron zu machen. Hat man diesen nämlich



mit seinem Prinz erreicht, ohne daß sich eine gegnerische Spielfigur darin befindet, so kann man sich ohne großes Federlesen sofort zum König krönen lassen (eine geschickte Variante, oder?). Als König steht einem dann noch zusätzlich die ansonsten neutrale Königsgarde zur Verfügung ,mit der man gute Chancen hat, den rebellierenden Brüdern den Garaus zu machen. Übrigens: Nach der Krönung können die beiden anderen Gegner (egal, ob computergesteuert oder nicht) ihre Soldaten nicht mehr direkt steuern, d.h. sie können sich nur noch verteidigen, aber nicht mehr selbst angreifen. Die einzige Möglichkeit für die Gegner besteht dann nur noch darin, mit ihren Prinzen ebenfalls in den Thronraum einzudringen und dort den neugekrönten König zum Kampf Mann gegen Mann zu zwingen. Gelingt dies, so wird die Königsgarde wieder neutral, und alle Spielfiguren erhalten ihre volle Beweglichkeit zurück.

Vorteile hat man in diesem Spiel auch noch durch die Kampfkraft, die ein Prinz oder ein Soldat besitzt. Der Spieler kann sie zum Beispiel erhöhen, wenn er mit der Spielfigur, die er gerade steuert, eine kleine Ruhepause einlegt und sich auf kein Gefecht einläßt, oder wenn er den Königsraum oder eine der zahlreichen Treppen aufsucht. Angezeigt wird die Kampfkraft durch ein kleines, pochendes Herzchen, das sich oben links am Bildschirmrand befindet. Je stärker dieses Herzchen pocht, um so schneller kann man die Spielfigur bewegen oder mit ihr Gefechte austragen. Befindet man sich mit seinem Team allerdings auf verlorenem Posten und verliert alle Mitstreiter (den Prinz eingeschlossen), so zerbricht das Herz und der Bildschirm überzieht sich mit Blut (ein wirklich unnötiger Gag).

Wer jetzt noch nicht auf den Geschmack gekommen ist, dem kann leider nicht mehr geholfen werden, denn zu erwähnen bleibt nur noch, daß die Grafik sehr gut ist, der Sound gut (auf der getesteten Spectrum-Version) und die Animation der Spielfiguren perfekt. So sind die Räume in einer guten, perspektivischen Grafik gehalten, und die Prinzen und Soldaten erscheinen als große, detaillierte Sprites auf dem Bildschirm. Alle Bewegungen sind zudem unglaublich präzise und flüssig, so daß es wirklich Spaß macht, ein Gefecht auszutragen oder einfach nur durch die Gegend zu laufen. Zur Untermalung besitzt das Programm dann noch einige nette Melodien, die wirklich mehr bieten, als man dem mageren Beeper des Spectrums zutrauen könnte.

Fazit: MELBOURNE HOUSE hat mit THRONE OF FIRE ein Werk vorgelegt, das mit seiner geschickten Mischung aus Action und Strategie jeden begeistern wird. Die logische und unterhaltsame Handlung, verpackt in toller Grafik und Animation, garantiert viel Spaß. Erobern Sie also den Thron, denn es ist immer noch besser, der King seines Computers zu sein, als überhaupt kein Erfolgserlebnis zu haben...

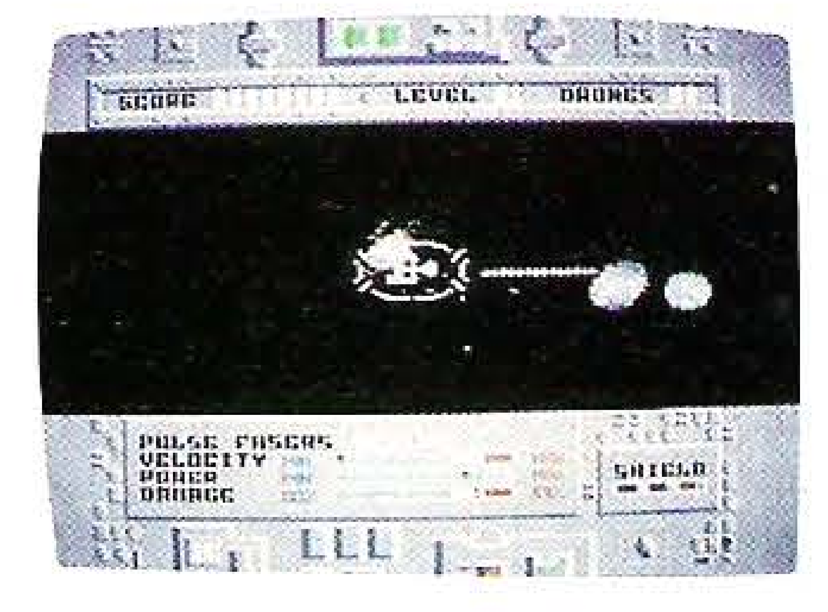
philipp



Grafik:	9
Sound:	7
Spielablauf:	10
Motivation:	10
Preis/Leistung:	10

c16chris

Super Sound – mieses Game

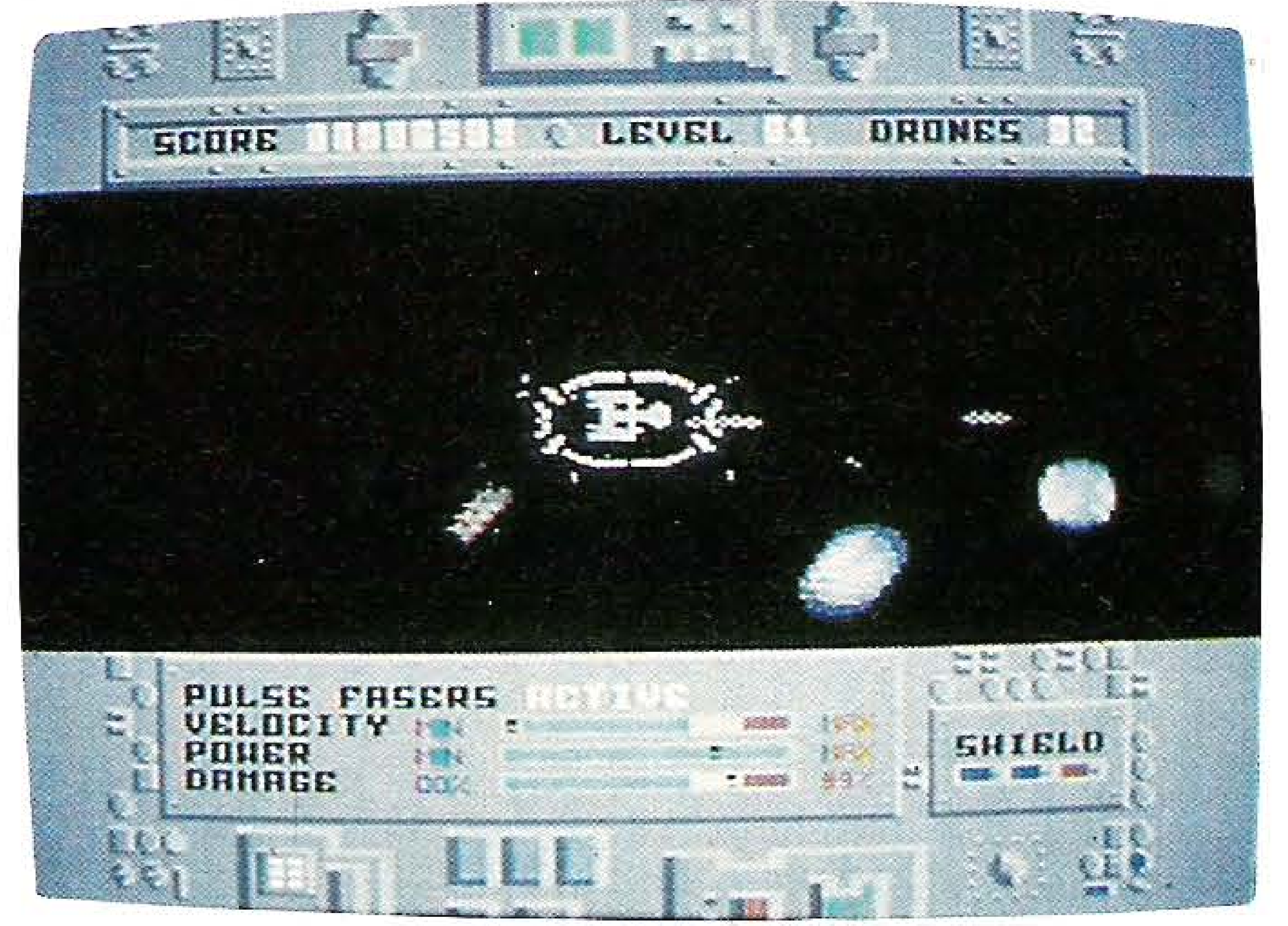


Programm: Zar Jaz, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 50 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.), **Hersteller:** Reaktör/Ariolasoft, **Bezugsquelle:** U.a. Computer-Shop, München.

Ein Weltraum-Ballerspiel der allerübelsten Machart ist dem englischen Software-Haus mit dem seltsam geschriebenen Namen **REAKTÖR** „gelungen". **ZAR JAZ** ist der Titel dieses Games, welches – das soll nicht unterschlagen werden – mit einem gigantischen Sound aufwartet. Was dann aber anschließend passiert, ist nicht dazu angetan, den verwöhnten Action-Freak auch nur im mindesten zufriedenzustellen.

Schon während des Ladens wird der Spieler von einem fetzigen Sound (später kann durch Druck auf F3 zwischen Musik und FX umgeschaltet werden) auf die Dinge eingestimmt, die seiner harren. Doch dann kommt alles ganz anders: Sie sitzen in Ihrem Raumschiff, daß Sie mittels des Joysticks um 360 Grad drehen können. Desweiteren haben Sie die Möglichkeit, um Ihr Schiff herum einen Schutzschild aufzubauen, indem Sie den Joystick nach hinten ziehen, und den „Vogel" zu beschleunigen, indem Sie den Joystick nach vorn drücken, um danach die gewünschte Flugrichtung zu wählen. Glauben Sie nun aber nicht, daß dem Schiff auch nur die geringste Spur von Bewegung anzumerken wäre. Kein Gedanke! Sie bleiben nach wie vor mit Ihrem Schiff an Ihrem Platz in der Mitte des Monitors kleben; lediglich ein paar winzige, kaum wahrnehmbare Pünktchen (die wohl Sterne darstellen sollen) bewegen sich nun etwas schneller, bewirken aber keineswegs den gewünschten Flugeffekt.

Natürlich gibt es bei ZAR JAZ auch Feinde. Diese schwirren in Gestalt von Kometen und Meteoren auf dem Bildschirm herum und warten darauf, daß sie von Ihnen eine volle Breitseite verpaßt bekommen. Ansonsten sind diese Gegner recht harmlos. Sie fliegen an Ihnen vorbei, über Sie hinweg, durch Sie hindurch – all das, ohne daß Ihr Schiff auch nur den geringsten Schaden nehmen würde. So hatte ich während des Tests genügend Zeit, zwischendurch das ein oder andere Telefonat zu führen, die wohlverdiente Mittagspause einzulegen und mir ein paar andere (durchweg interessantere) Spiele anzusehen.



Was noch zu erwähnen wäre, ist, daß Sie bei beschleunigtem Flug irgenwann einmal in eine rote Zone gelangen werden. Hier wird Ihr Raumschiff dann nach kurzer Zeit explodieren, ohne daß Sie irgendetwas dagegen unternehmen könnten. Rien ne va plus oder zu gut Deutsch: Schicht im Schacht! Wäre da nicht der wirklich fantastische Sound, so wäre ZAR JAZ mit Sicherheit einer der heißesten Anwärter auf den FLOP DES MONATS dieser Ausgabe gewesen. Doch auch das begeisternde musikalische Beiwerk kann mich nicht davon abhalten, die User vor dem Kauf des Programms zu warnen. Für 50 (bzw. 35) Mark kann man ja wohl mehr erwarten, als ZAR JAZ bietet.

Bernd Zimmermann

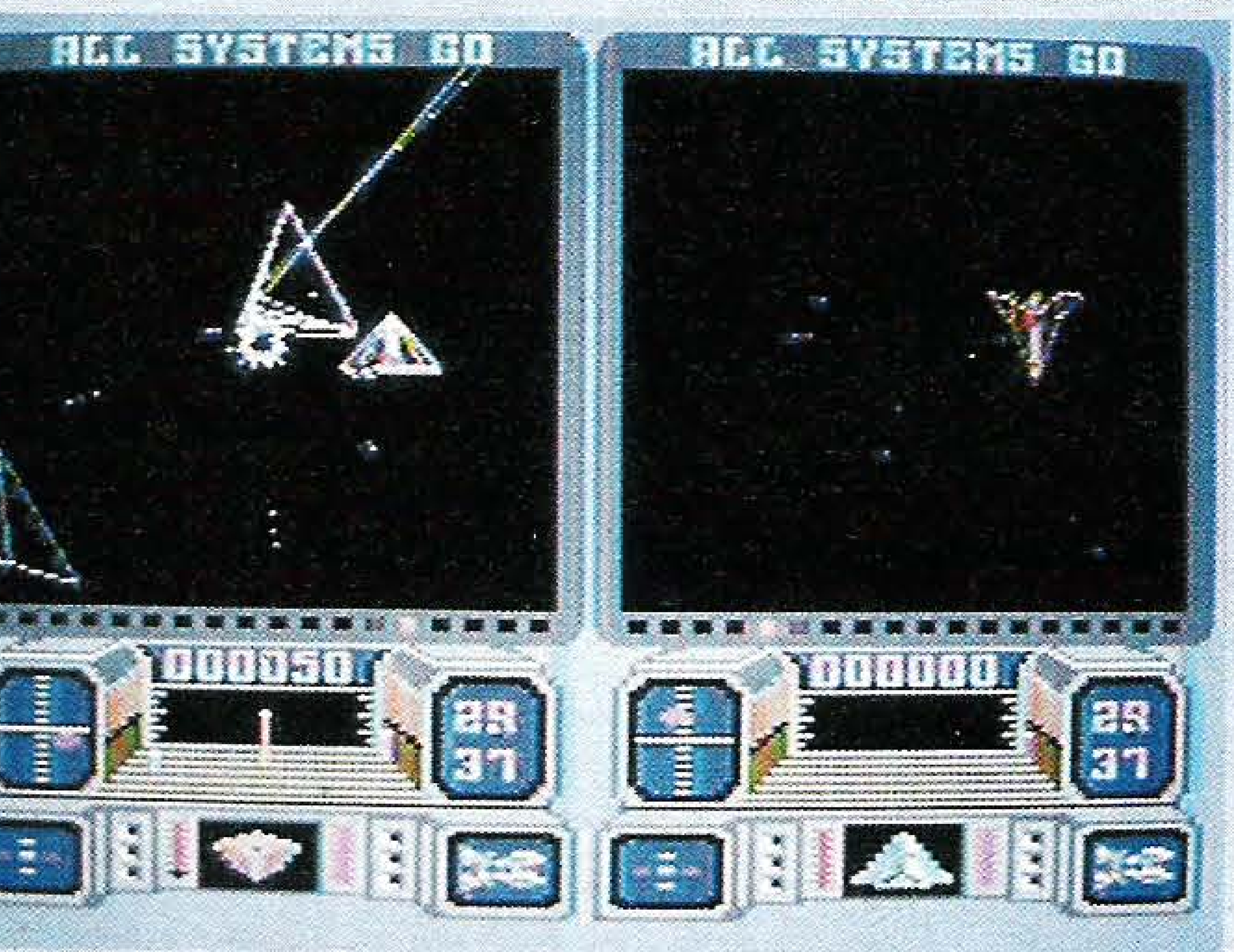
Grafik	5
Sound	10
Spielablauf	0
Motivation	0
Preis/Leistung	2

Rhett Dexter, der Klempner des Universums

Programm: Dogfight 2187, **System:** C-64/128, Schneider, **Preis:** Kass. 30 DM; Disk. 40 DM (Commodore); 50 DM (Schneider), **Hersteller:** Starlight/Ariolasoft, Gütersloh.

Wie auch in **STARLIGHTs** anderem Programm *Deathscape* liegt bei **DOGFIGHT 2187** das Schicksal des gesamten Universums in den Händen des Spielers, der bei DOGFIGHT in der Figur Rhett Dexter seine Verkörperung findet. Besagter Rhett Dexter, der, wie ich meine, einen leichten psychischen Knacks weg hat, ist schon immer auf der Suche nach dem Kampf seines Lebens, seinem persönlichen Dogfight. Wie man ja weiß oder jetzt erfährt, wurden ursprünglich die Zweikämpfe der 'Luftpioniere' im ersten Weltkrieg Dogfights genannt.

Also, auf der Suche nach seinem „ganz persönlichen" Dogfight kommt es unserem Held gerade recht, daß man im (Welt-raum-)Sektor Alpha Centauri ein Loch im 'Raum-Zeit-Kontinuum' entdeckt hat, durch das in steigender Zahl Feindschiffe in unser Sonnensystem eindringen. Um die ganze Geschichte noch weiter zu mystifizieren und um die Hoffnung auf Rettung zu wecken, hat man noch eine Rasse in die Hintergrundgeschichte eingebaut, die die 'Alten' genannt wird und irgendwann in grauer Vorzeit, noch lange vor dem Menschenzeitalter, die Erde bewohnt haben, dann aber verschwunden sind. Besagte Alte haben, klug wie sie waren, diesen casus knaxus vorhergesehen und überall im Weltraum 100 (einhundert) Teile eines Generators versteckt, welcher jenes Loch zu schließen in der Lage ist. Aber das ist noch nicht alles ! Dieser tolle Generator funktioniert sogar, wenn man nur neun seiner Teile gefunden und in der Nähe des Loches zusammengesetzt hat (oh, Wunder der Technik !).



Nun zur Realisation dieser Idee: Nach dem Einladen von Disc (Die C-64-Version wurde getestet) erscheint auf dem Screen ein zweigeteilter Bildaufbau, der auch nötig ist, da zwei Spieler gleichzeitig, entweder gegeneinander oder miteinander gegen den Computer, 'klempnern' können. Während der Nicht-Spielphase kann man auf dem rechten Bildschirm einen kurzen Intro-Text lesen, während links die verschieden Raumschifftypen in blitzsauberer Vektorgrafik herumgewirbelt werden (diese Effekte kennt man ja aus ELITE, STELLAR 7, etc.). Im unteren Bilschirmdrittel befinden sich die mehr oder weniger notwendigen Anzeigen, wie z.B. eine Restzeitanzeige und ein 3-D-Radarschirm, der einwandfrei aus ELITE abgekupfert wurde. Die Darstellung der Feindraumschiffe ist hier exakt dieselbe! Das Spielgeschehen gestaltet sich aber trotz der vielen in der Anleitung erwähnten Features (von denen ich im Spiel sowieso einige vermißte) eher schlicht. Man fliegt so ein bißchen im Weltraum rum, schießt andere Raumschiffe ab, tankt an den auftauchenden Planeten wieder auf und fliegt und fliegt und findet nichts, zumindest erging es mir so. Auf dem Bildschirm hat sich nicht ein einziges Teil des Generators blicken lassen, aber vielleicht habe ich einfach nicht gründlich genug gesucht. Beim Testen konte ich jedenfalls nur ballern und tanken, wozu aber möglicherweise auch die Anleitung (viel Text, wenig Inhalt) beitrug. Hier sieht man sich als Spieler nämlich ganz schön alleingelassen. Alles in allem ist das Spielgeschehen recht dünne, genau wie die Story. Auf zur Bewertung! Grafik: sehr gute Vektorgrafik, zweigeteilter Bildschirm, farblich nicht sehr gut durchgestaltete Anzeigetafel. Sound: recht gute Musik, bescheidene Soundeffekte. Spielablauf: beim Testen lief nicht sehr viel ab, vielleicht muß man sich aber längere Zeit mit dem Programm beschäftigen, wozu man aber durch die fehlende Motivation nicht gerade angeregt wird. DOGFIGHT ist ein Fall von Programm, wie er in letzter Zeit häufiger aufgetreten ist: Grafik und Sound stimmen, Spiel ist aber trotzdem langweilig. Da kann man nichts machen.

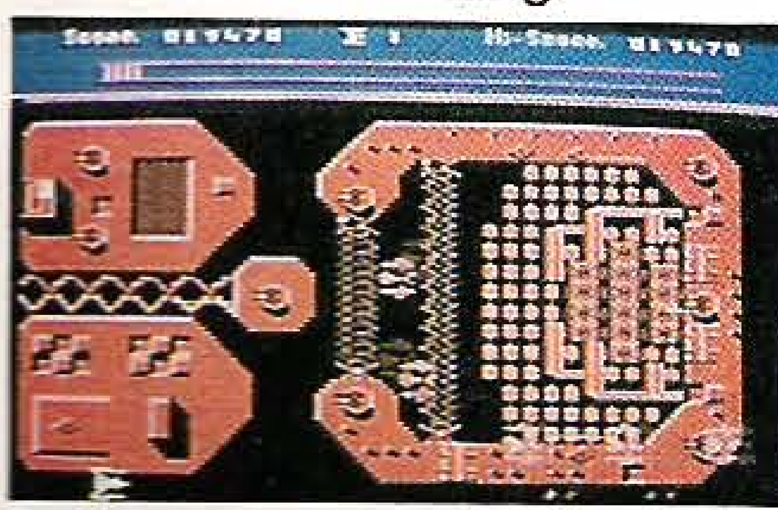
Ulrich Mühl

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	4
Motivation	4
Preis/Leistung	5

Uridium's kleiner Bruder!

Programm: Liberator, Space Friends, **System:** C 16/+4, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Magnificent 7, **Bezugsquelle:** u.a. Lindenschmidt.

Hier geht die Post ab! Nachdem ich **Liberator** von **Magnificent 7** in den c-16 geladen hatte, traute ich meinen Augen kaum. Das ist das Uridium für den C 16! Was die Jungs da hinprogrammiert haben, ist der reine Wahnsinn für die C-16-Grundversion. Zwar flimmern die Shapes ein wenig, aber wen stört das schon bei dieser programmtechnischen Leistung.



Der Spieler steuert ein ausgewachsenes Raumschiff über Plattformen, ganz wie von Uridium her gewohnt. Dabei müssen feindliche Raumschiffstaf-



feln und „Raumschiffabwehr"-Geschütze zerstört werden. Am Ende der jeweiligen Plattform befindet sich ein Reaktor, dessen Energiebarrieren zerschossen werden müssen, was unter dem ständigen feindlichen Feuer gar niocht so einfach ist.

Damit wäre der Spielablauf umrissen. Was mich immer noch begeistert, ist die programmtechnische Leistung, die hinter diesem Game steckt. Natürlich ist der Spielspaß auch noch zu nennen. Meiner Ansicht nach ist LIBERATOR (was übrigens nichts mit dem Liberator auf dem Atari ST zu tun hat) für alle C-16-User ein Muß!

Das Ganze wird noch abgerundet durch **Space Friends**, ein Programm, das sich auf der Rückseite der Kassette befindet, und das durchaus auch zu den besseren C-16-Spielen gezählt werden darf. Dabei muß der Spieler Wissenschaftler aus den Fängen der Aliens retten. Freunde von „Ballerspielen" werden sicherlich Gefallen an den beiden Games finden, wobei LIBERATOR wohl das Beste ist, was bisher auf dem C 16 programmiert worden ist! Wow! *str*

Grafik	11
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Anmerkung unseres Programmierers Ottfried Schmidt:
Normalerweise muß ich sagen, daß ich nicht gerade ein Fan des C16 bin. Bei LIBERATOR mußte ich allerdings einmal eine Ausnahme machen. Programmtechnisch kann dieses Produkt überzeugen. Zwar sind bei der Grafik und vor allem bei der Animation einige Schwachpunkte zu entdecken, bedenkt man aber, daß das Ganze auf einer 16 K Maschine läuft, so kann man ruhigen Gewissens darüber hinwegsehen. Meine Empfehlung für alle C 16-Freunde ist deshalb: Unbedingt kaufen!



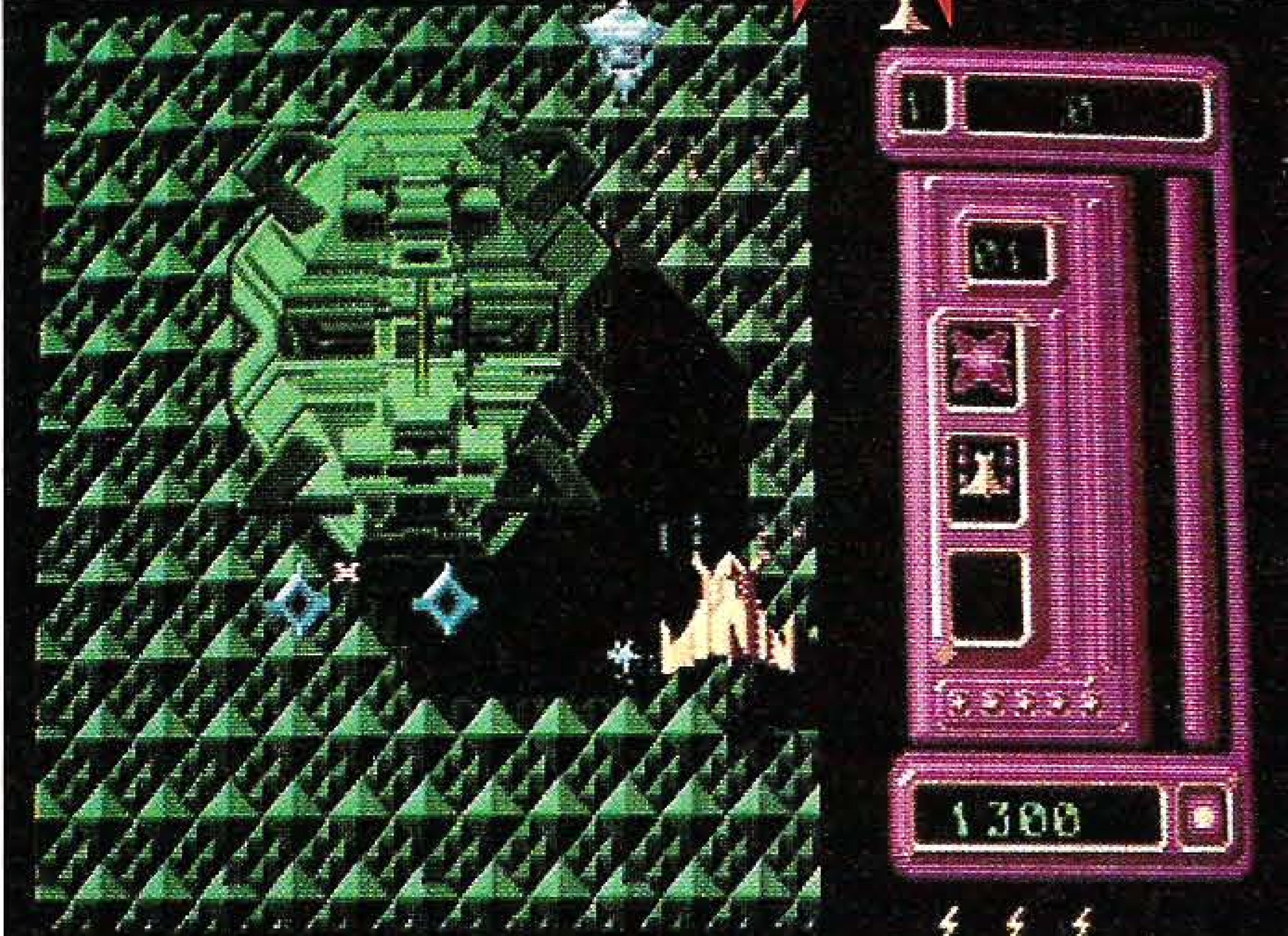
Excellente Atari-Ballerei

Programm: Goldrunner, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Microdeal.

„Die Erde stirbt", das ist ja nun nichts neues mehr. Neu ist allerdings das Game **GOLDRUNNER** aus dem Hause **MICRODEAL**, das seine Story um eben dieses Tatsache herum aufgebaut hat. Es handelt sich dabei um ein Shoot-'em-up-Spiel der allerersten Güte für den Atari ST.



Da die gute alte Erde nun mal am Sterben ist, muß sich die Menschheit nach einem anderen Plätzchen umsehen, auf dem sie weiter ihr Unwesen treiben kann. Da gibt es auch eine Reihe von Planeten, die geeignet wären, als „neue Heimat" zu dienen. Die Sache hat nur einen Schönheitsfehler: Um diese Planeten erreichen zu können, muß man durch die Hoheitszone der Tritons, ein Völkchen, mit dem nicht gerade zu spaßen ist. Diese mögen nämlich keine ungebetenen Gäste in ihrem Territorium, auch dann nicht, wenn sich diese auf der Durchreise befinden. Die einzige Möglichkeit wird darin gesehen, einen Helden zu küren, den GOLDRUNNER, der unter den Tritons kräftig aufräumt und somit eine Bresche für die nachkommenden Passagierschiffe schlägt.



Dieser GOLDRUNNER ist natürlich niemand anders als Sie! Auf Ihr Schiff können Sie wirklich stolz sein, ein großes gelbes Raumschiff, das sich über das gesamte Spielfeld bewegen kann, ausgerüstet mit Lasern und Turbo-Generator (zum schnellen Abhauen, wenn's mal brenzlig wird).
Ganz abgesehen davon, daß Sie sich natürlich gegenüber den Aliens durchsetzen müssen, fällt Ihnen die Aufgabe zu, die Energiezentren der Tritons, die sich am Boden befinden, zu zerstören. Das vertikale Scrolling ist sauber, die Hintergrundgrafik hervorragend konzipiert. Der GOLDRUNNER muß sich schon vorsehen, denn sonst kann er an den Aufbauten der Feinde zerschellen. Sieben feindliche Schüsse steckt das Raumschiff weg, bevor es explodiert. Jedoch verliert es vorher seine „Zusatzeinrichtungen" (den Turbo und die Laser an den Flügeln). Wenn man einen Level geschafft hat, was beileibe nicht gerade einfach ist, gibt's eine Bonusrunde, und das nächste Level folgt.
Die detailreiche Hintergrundgrafik, das saubere Scrolling und die hervorragende Animation des Raumschiffes machen GOLDRUNNER zu einem wahren Vergnügen. Die Motivation stellt sich automatisch ein. Ein Klasse-Game für den ATari ST!

Martina Strack



Grafik	11
Sound	8
Spielablauf	11
Motivation	10
Preis/Leistung	9

Ist ja irre ...

Programm: Madness, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 15 Mark, **Hersteller:** Eurogold, **Bezugsquelle:** U.a. Computer-Shop, München.

Aus dem Softwarehause **EUROGOLD** flatterte uns kürzlich das Programm **MADNESS** auf den Tisch. (Neu-)gierig, wie man ist, legt man natürlich sofort die Kassette in die gute alte Datasette, befolgt die Ladeanweisungen genauestens und wartet erst einmal, denn ein Kassettenschnellader a la „englischer Flackerload" ist nicht angesagt. Diese Zwangspause gibt uns aber die Gelegenheit, einen Blick in die Anleitung zu werfen, die allerdings bei dieser Betitelung schamrot werden müßte. Auf knapp einer Drittelseite im Kassettencoverformat steht hier die gar schaurige Mähr von durch Gentechnologie geschaffenen Wesen, die nun Aufstand proben und durch das Kurzschließen von Sicherungen in den vielgeplagten Hyperraum verbannt werden müssen. Anmerkung: Ich habe das zuhause probiert und unsere Sicherungen kurzgeschlossen, verschwunden ist aber niemand schade! Soviel zur Hintergrundstory, die auch sonst recht dünn ist. Anmerkung Ende.

Inzwischen ist das Programm auch fertig geladen. Was an Grafik auf dem Bildschirm erscheint, ist ganz gut, reicht aber auch nur für eine durchschnittliche Bewertung aus (manche Sprites sind doch zu merkwürdig). Nachdem ich in einem kleinen Menue, das in der Anleitung mit keinem Piep erwähnt wurde, die Startoption gewählt und den Feuerknopf betätigt habe, reißt es mich auch nicht gerade vom Hocker denn was sich hinter dem Titel MADNESS verbirgt, ist eine Mischung aus *Manic Miner* und *Lode Runner*. Auf dem Bildschirm befinden sich Plattformen, Leitern, Fließbänder, gegnerische Sprites düsen durch die Gegend und machen dem Spieler das zeitlich begrenzte (Androiden-)Dasein nicht unbedingt leichter. So renne, springe und klettere ich in der Gegend herum und freue mich, daß ich einen Level nach dem anderen schaffe, bis es mich, was ja früher oder später kommen mußte, dahinrafft.

Was an MADNESS positiv ist: Die Musik, für die sich der durchaus talentierte Chris Hülsbeck verantwortlich zeigt, konnte gefallen, wenn sie auch nicht die Klasse eines Musikstückes der beiden „Altmeister" Hubbard und Galway hat. Hierzu sei aber noch zu bemerken, daß ich schon bessere Stücke von Chris Hülsbeck gehört habe (nicht nur 'Shades' !).

Was an MADNESS durchschnittlich ist: Die Qualität der Grafik reicht leider nicht an die des Sounds heran. Hier fehlt einfach der Pfiff. Die Animation unseres Androiden ist allerdings (bis auf die Rückansicht) recht gut gelungen. Das war's aber auch.

Was an MADNESS negativ ist: Einmal hat sich die Steuerung der Sprites beim Spielen aufgehangen, so daß ich den Computer mit RUN/STOP-RESTORE zurück ins Titelbild bringen mußte. Außerdem wird das Verschwinden der Spielfigur, nur sehr langsam erfaßt, wenn man z.B. „aus dem Bildschirm stürzt", was in vielen der insgesamt 30 Level möglich ist, so daß hier eine Pause von einigen Sekunden entsteht.

Alles in allem gesehen ist MADNESS aber kein schlechtes Programm. Fazit: Nicht top, aber auch kein Flop – und insgesamt noch recht flott in Szene gesetzt!

Uli

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	8
Preis/Leistung	9

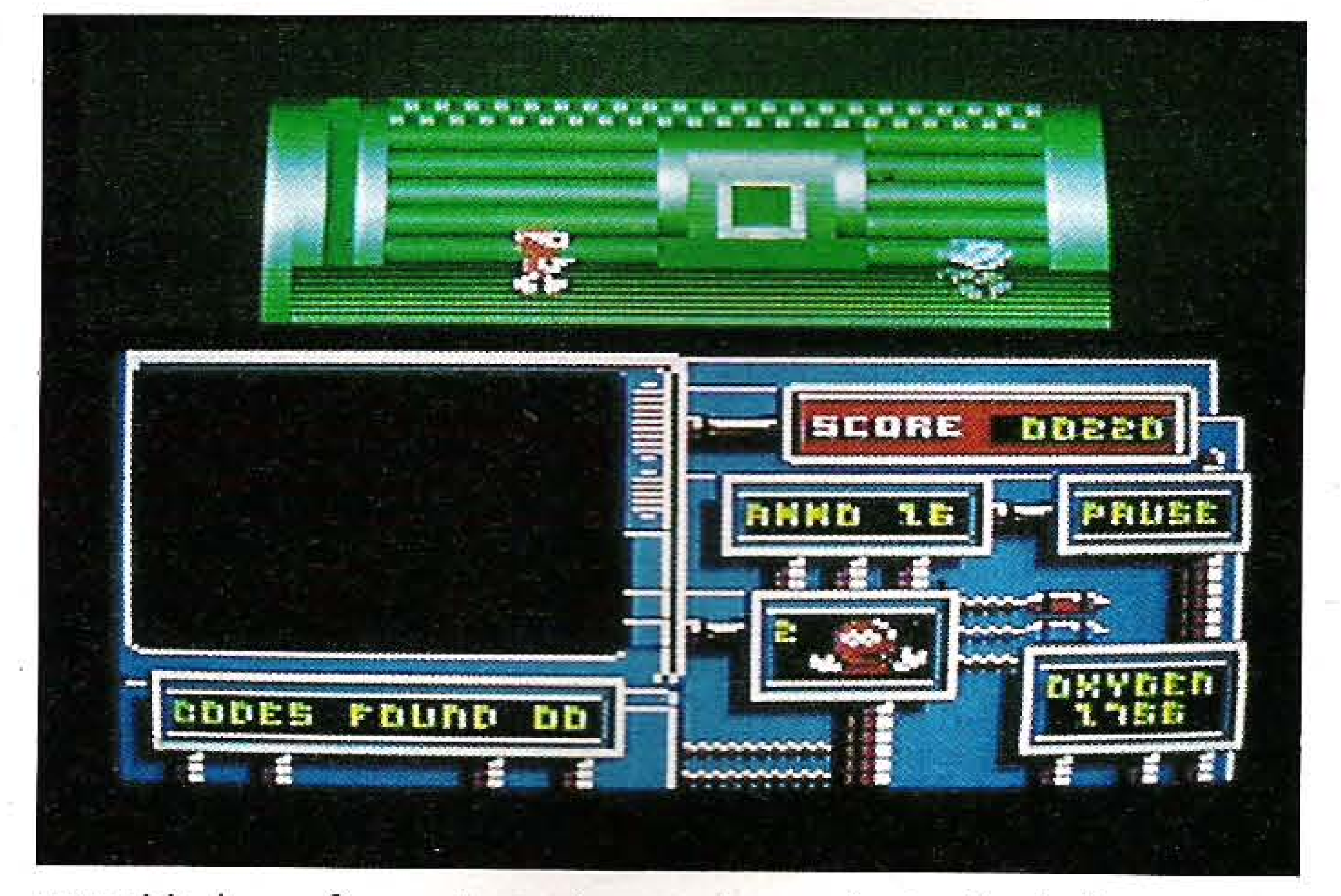


Das gibt's auch: Der Weltraum-Hummer

Programm: Space Lobsters, **System:** Atari XL, XE, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Red Rat Software, England, **Bezugsquelle:** u.a. Diabolo Versand, Bretten.

Der Firmenname **RED RAT** dürfte bei einigen Atari-Usern schon ein leichtes Grausen hervorrufen, denn diese Firma glänzte bis jetzt nicht gerade mit Spitzensoftware. Bei ihrem neuesten Produkt **SPACE LOBSTERS** (was übersetzt übrigens „Weltraum-Hummer" heißt) scheint nun allerdings endlich der Damm gebrochen zu sein. Der Spieler hat in diesem Arcade-Game die Aufgabe, sich durch ein fremdes Raumschiff zu kämpfen und 14 verschiedene Computercodes zu finden, um mit einer Rettungskapsel fliehen zu können. Zusätzlich muß er noch alle Monster vernichten, die sich im Raumschiff befinden, denn die menschliche Rasse befindet sich zum Zeitpunkt der Spielhandlung im Krieg mit diesen „Space Lobsters". Insgesamt gilt es 150 verschiedene Screens zu erkunden, in denen die Computerterminals mit den Codes stehen können. Um das ganze nicht gar zu schwer zu machen, gibt es an verschiedenen Stellen Teleportkabinen, mit denen der Spieler auf eine andere Korridorebene wechseln kann, um vielleicht dort einen der heißersehnten Codes zu finden.

Natürlich ist die Spielidee von SPACE LOBSTERS nicht gerade neu, denn ein Labyrinthspiel im Arcade-Stil dürfte mittlerweile jeder Computerfreak in seiner Softothek stehen haben, aber gerade die Atari-User werden auf dem deutschen Markt doch ziemlich vernachlässigt. RED RAT hat sich mit diesem Spiel den vielen softwarehungrigen Atari-Freaks erbarmt und ein in (fast) jeder Hinsicht ansprechendes Programm auf den Markt gebracht. Die Grafik ist dabei wirklich gut gelungen: Die Hintergrundgrafiken sind eine wahre Farbenpracht und erzeugen durch ihre geschickte Nuancierung einen kleinen 3D-Effekt. Auch die Spielfigur und die feindlichen Aliens sind gut animiert und recht hübsch. Die Steuerung ist präzise und macht das Ballern leicht, so daß der Feuerknopf nicht zu sehr beansprucht werden muß. Nach dem Laden ertönt zudem eine angenehme Melodie, bei der man den Lautstärkeregler ruhig höher drehen sollte. Während des Spiels verflacht der Sound dann aber leider, und



der geplagte Atari gibt nur noch die üblichen Ballergeräusche von sich. Der größte Nachteil ist allerdings die ungeschickte Bildschirmaufteilung. Knapp 3/4 des Bildschirms werden nämlich für die Satusanzeigen und die Punktezahl verwendet, lediglich das letzte Viertel steht als Spielfeld zur Verfüguung, und das ist doch wirklich etwas mickrig. Hätte man sich da nicht ein bißchen mehr Mühe geben können?

Alles in allem ist SPACE LOBSTERS ein empfehlenswertes Labyrinthspiel, das sich jeder Spiele-Fan ruhigen Gewissens zulegen kann, sofern er von Spielen dieser Art noch nicht genug hat. Neulingen in der Computerszene macht dieses Programm aber mit Sicherheit viel Spaß, sofern sie wissen, wo sich das eigentliche Spielfeld befindet...

phillip

Grafik:	8
Sound:	7
Spielablauf:	7
Motivation:	7
Preis/Leistung:	7

Echt pyramidal!

Programm: Ziggurat, **System:** C 64/128, Schneider, **Preis:** ca. 30 DM (Kass), ca. 40 DM (C 64-Disk.), ca. 50 DM (Schneider-Disk.), **Hersteller:** Reaktör/ Ariolasoft.

20. Mai 1987. Es ist dunkel hier, und es riecht muffelig. Weiß der Kuckuck, welcher Ehrgeiz mich zu diesem wahnwitzigen Abenteuer verleitet hat. Schließlich haben es schon einge nahmhafte Forscher vor mir versucht, und keiner ist je zurückgekehrt. Dafür munkelt man unter den Eingeborenen von Mimbis, den seltsamen Untoten, die die Pyramide Tehotecs des Herrschers von Djo Carz bevölkern sollen. Und man hat mich natürlich eindringlich davor gewarnt, diese Mission überhaupt allein durchzuführen. Aber woher die Leute nehmen, wenn sich kein Mensch in diese sagenhafte Pyramide traut, bloß weil einige Ammenmärchen in der Bevölkerung kursieren!...

22. Mai 1987. Zu meinem Entsetzen mußte ich jedoch feststellen, daß die Geschichten um die Mimbis nur allzu wahr waren. Ich befinde mich nun schon 2 Tage in der sagenhaften **ZIGGURAT**-Pyramide und suche nach dem Schatz des großen Tehotec. Die Luft wird langsam dünn, und mir sinkt der Mut. Dennoch bin ich nicht bereit aufzugeben! Inzwischen ist es mir gelungen, eine Strategie gegen die Mimbis zu entwickeln. Mimbis fliegen auf tote Mäuse, sie können ihnen nicht widerstehen. Also lohnt es sich, Köder auszulegen. Außerdem kann ich die Mimbis mit der Schleuder und den Kieseln, die ich gefunden habe, töten. Es entsteht dann nur ein widerlicher Matsch, gegen den meine Stiefel auch nichts ausrichten können. Ich muß dann jedesmal einen Block weiterspringen.

23. Mai 1987. Ich betrachte jeden Raum von beiden Seiten aus. Manchmal entdeckt man auch etwas Nützliches, wie z.B. die Kurbel der Winde und das Zahnrad. Was ich allerdings mit dem roten Ding anfangen soll?...

24. Mai 1987. Der Schaukelraum scheint eine wesentliche Rolle zu spielen. Einige der Rätsel, auf die ich hier treffe, lassen sich durch Bewegen der Murmeln lösen. Dazu brauche ich nur am Murmel-Hebel zu ziehen.

25. Mai 1987. Juhu! Ich komme weiter! Ich habe einen Schlüssel gefunden! Ob das der Schlüssel zum Schatz ist? Jedenfalls schöpfe ich neuen Mut, den ich zur Überwindung der Hindernisse und Falle unbedingt brauche.

26. Mai 1987. Merkwürdige Dinge geschehen hier. Einige Räume, in denen ich glaubte, bereits gewesen zu sein, haben sich merkwürdig verändert. Habe heute ein Stemmeisen gefunden...

27. Mai 1987. Ich habe mich möglicherweise verirrt. Habe einen Fahrstuhl gefunden und gebe die Hoffnung nicht auf!



30. Mai 1987. ...hoffnungslos verirrt...Mimbis werden immer mehr... Kräfte schwinden....

Tja, so erging es einem der unzähligen Forscher, die sich schon in der Bergung des sagenhaften Pyramidenschatzes versucht haben. Wollen Sie trotzdem das Risiko eingehen, in die ZIGGURAT hinabzusteigen, die Pyramide die so trefflich von **REAKTÖR** in Szene gesetzt worden ist. Es gibt eine Reihe von Kontrollmöglichkeiten in diesem Game, wie z.B. Springen, Feuern, Köder auslegen, Blickrichtung umkehren, Murmel ziehen, Pausenfunktion (sollte man während des Überlegens nutzen) sowie Musik an/aus (Caps Lock), Leben opfern (TAB) und Spiel verlassen (Esc). Mit den Tastaturpfeilen kann man das Inventar durchsehen.

Übrigens, damit Ihnen nicht dasselbe passiert, wie dem Forscher, aus dessen Tagebüchern wir hier einen Auszug veröffentlicht haben, sollten Sie sich eine Karte anfertigen. Das Game weiß durch seine Details durchaus zu fesseln, wenn es auch nicht zu den absoluten Superhits gehört. Wer die Schatzsuche-Spiele noch nicht leid hat, kann ja mal reinschauen.

c.e.f.



Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Hier fliegen die Fetzen

Programm: Killer Ring, **System:** C-64, Schneider CPC 464/ 664/6128, **Preis:** Ca. 20 Mark (Kass.), ca. 30 Mark (Disk.), **Hersteller:** Reaktör/Ariolasoft.

KILLER RING von der britischen Firma **REAKTÖR** ist anscheinend ein neues Produkt englischen Humors. Hier hat man, statt eine phantasievolle Geschichte zu erfinden, dem imaginären Käufer die Tatsachen des Spielablaufs in der sogenannten Anleitung gnadenlos vor die Füße geknallt. Zitate: *„Schlagen Sie die Aliens tot!“, „Die Idee des Spieles ist, auf alles zu schießen, was sich bewegt!“* und *“Bewegt sich etwas, schießen Sie es ab; bewegt es sich nicht, schießen Sie es auch ab!“*.

Beim ersten Lesen ist das ja ganz unterhaltsam, wenn nicht sogar lustig; je öfter man dies allerdings liest, desto mehr Zweifel kommen am guten Geschmack des Autors dieser Anleitung. Mir erging es jedenfalls so. Dem Produkt ebenfalls beigelegt ist das Rezept für die sogenannten „Killer-Ring-Kekse“, die (ich habe das Rezept natürlich ausprobiert) in der Tat recht schmackhaft sind.

Doch nun endlich zum Spiel: KILLER RING ist ein ziemlich mißlungener *Phönix*-Verschnitt. Meine „Kanone“ besteht aus einer sich drehenden Raute, um die zwei Striche auf einer Kreisbahn entgegengesetzt kreisen (ein bißchen abstrakt, das Ganze). Die Aliens sehen, ehrlich gesagt, etwas beknackt aus und machen nicht gerade den Eindruck, den fiese Invasoren gewöhnlich machen. Für den Hintergrund hat REAKTÖR schwärzeste Schwärze ausgewählt, durch die ein brauner Streifen (laut Anleitung ein Antimaterie-Strahl) gemächlich von oben nach unten wandert. Der Spielablauf dürfte somit geklärt sein. Die Musik kommt zwar von WE M.U.S.I.C. (A.Crowther & B.Daglish), ist aber auch nicht unbedingt das Gelbe vom Ei. Die Soundeffekte gar sind eine mittlere Katastrophe.

Was gibt es noch zu KILLER RING zu sagen? Es ist zweifellos schnell, aber noch sicherer landet es nach kurzer Spielzeit in der hintersten Ecke einen jeden Computerzimmers. Wer also ein richtiges Knaller-Baller-Actionspiel sucht, das auch längerfristig motiviert, sollte besser die Finger von KILLER RING lassen; dieses Programm ist ein Vergnügen für vielleicht drei Stunden, und dafür sind 20 oder sogar 30 Mark zu teuer!

Uli

Grafik	4
Sound	6
Spielablauf	1
Motivation	0
Preis/Leistung	3

Die Devise: Durchkämpfen bis zum

Programm: Samurai Trilogy, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 36 DM, **Hersteller:** Gremlin.

Endlich ist es da! Mit großer Spannung wurde bei uns in der Redaktion das Kampfspiel **SAMURAI TRILOGY** von **GREMLIN GRAPHICS** erwartet. Was man bisher von den Screen-Shots gesehen hatte, ließ diese Spannung auch gerechtfertigt erscheinen. Nun, was dann dabei herausgekommen ist, hat uns nicht vom Hocker gerissen. Trotzdem ist SAMURAI TRILOGY ein gutes Produkt, das in der Reihe der Karate-Spiele sicherlich seinen Platz haben wird, wenn auch einiges im Action-Teil hätte besser gemacht werden können.

Ziel des Spiels ist es, die besten Samurai des Landes zu besiegen, um Lord Samurai zu werden. Doch bis dahin haben Sie noch einen langen Weg vor sich. Zunächst müssen Sie in den verschiedenen Kampftechniken trainieren und sich so Ihre ersten Sporen verdienen. Unter der Anleitung von Chu Yu, Ihrem großen Lehrmeister (der auch mal eine extra Portion Kraft an die besten Studenten verteilt), boxen und treten Sie sich nach oben. Dabei durchlaufen Sie drei Stadien, Karate, Kendo und Samurai.

Nach dem Laden erscheinen zunächst Informationen über Programmierer usw., und es ertönt ein sehr guter Sound, den man sich ruhig eine Weile zu Gemüte führen kann. Anschließend wird der Spieler aufgefordert, die Sprache zu wählen, in der er die SAMURAI TRILOGY spielen möchte. Englisch, Französisch, Deutsch oder Spanisch stehen zur Disposition. Die Auswahl erfolgt, indem man den Joystick nach rechts bewegt und mit dem Feuerknopf quittiert. Nun fordert das Programm den Spieler auf, die zweite Kassettenseite einzulegen und zurückzuspulen. Während die Daten nachgeladen werden, läuft ein Countdown, so daß man über den „Stand der Dinge" informiert bleibt.

Nun folgen eine Reihe von Auswahlmenüs, in denen Gegner und Strategien festgelegt werden. Sehr schön ist die fernöstlich anmutende Schrift gestaltet, in der ständig die Spectralfarben scrollen.

Zunächst muß man seinen Gegner auswählen, es folgt die Auswahl der bevorzugten Strategie (Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Ausdauer, Kraft). Nun muß die Trainingsart ausgesucht werden: Makiwara, Kihon, Tamoshiwari, Ibuki, Tai Sabaki, Kreise. Drei verschiedenen Techniken müssen gleichzeitig benannt werden. Nun folgen noch zwei Menüs in denen die genaue Angriffs- und Widerstandstaktik für den bevorstehenden Kampf gewählt werden müssen. Dabei müssen jeweils 5 Punkte auf Geschwindigkeit, Schnelligkeit, Ausdauer und Kraft verteilt werden. Damit setzt man Schwerpunkte, die die Eigenschaften des eigenen Kämpfers ausmachen.

Übrigens können diese Punkte vor jedem Kampf neu festgelegt werden. Den Gegner kann man in etwa einschätzen, da das Programm zu dem jeweils ausgewählten Gegner eine Information über dessen Stärken gibt. An Ihnen liegt es, Ihre Schwerpunkte strategisch richtig zu legen.

Dann geht's endlich los! Zwei gut animierte Figuren begrüßen sich feierlich und gehen dann aufeinander los. Die Steuerung ist sehr gewöhnungsbedürftig und manchmal etwas ungenau. Auf diese Art und Weise kann man schön treten, schlagen, boxen, alles, was zum Repertoire der fernöstlichen Kampftechniken gehört, ausprobieren. Der Computergegner ist jedoch nicht einfach zu bezwingen. Nach acht harten Kämpfen mit limitierter Zeit wird die Entscheidung mitgeteilt. Da meine Gegner mich geschlagen hatte, mußte ich erneut antreten. Das dauernde Geholze kann aber schon nach einiger Zeit langweilig werden. Nachdem ich einige Runden absolviert hatte, war ich schon etwas



c16chris

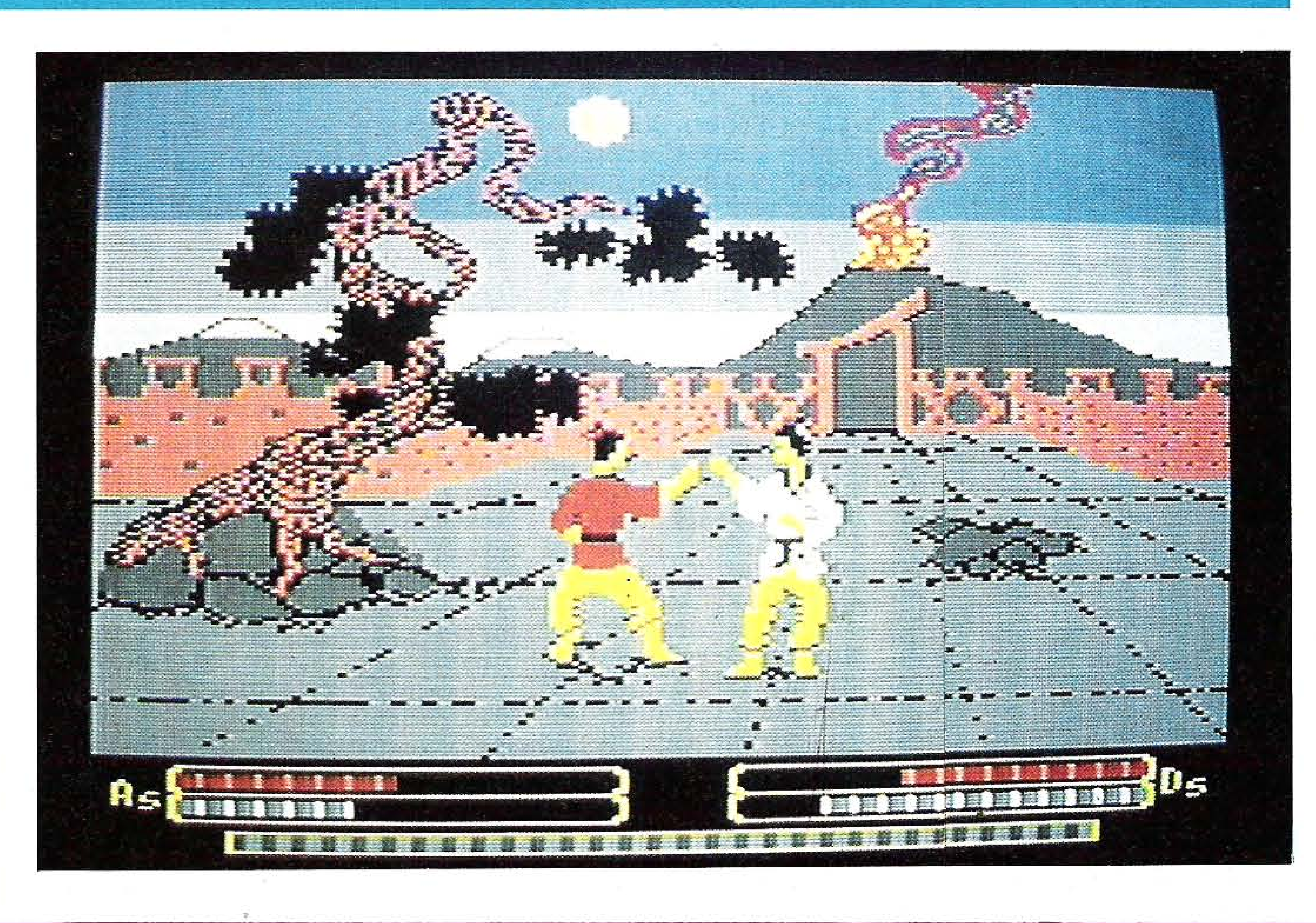
Ende!

entnervt. Wenn man hier nicht die optimale Eigenschaftsverteilung vorgenommen hatte, hat man kaum eine Chance, den Computer zu besiegen. Vom Spielspaß her kommt SAMURAI TRILOGY nicht an das altbekannte INTERNATIONAL KARATE heran, nicht zuletzt, weil hier die Option für zwei menschliche Spieler doch schmerzlich vermißt wird. Die Grafiken sind zwar sehr gut, machen aber die ungenaue Steuerung und das „Übereinanderlaufen" der Figuren nicht ganz wett. Trotzdem ist SAMURAI TRILOGY ein Game, das man sich einmal anschauen sollte, wenn es auch nicht alle in das Programm gesetzten Erwartungen erfüllen konnte.

Martina Strack



Grafik:	**10**
Sound:	**10**
Spielablauf:	**8**
Motivation:	**7**
Preis/Leistung:	**8**



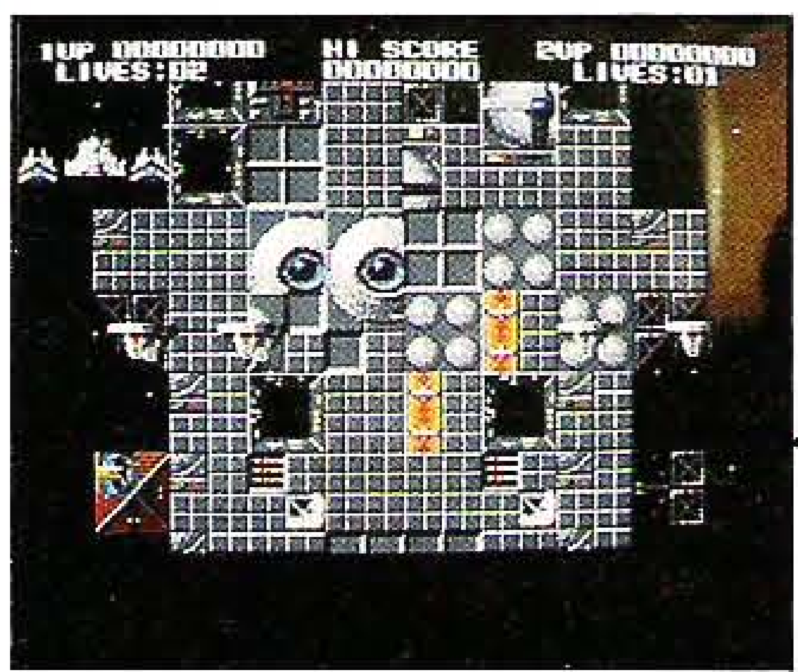


c16chris

Zerberus hält Wache, doch Manni schlägt zu!

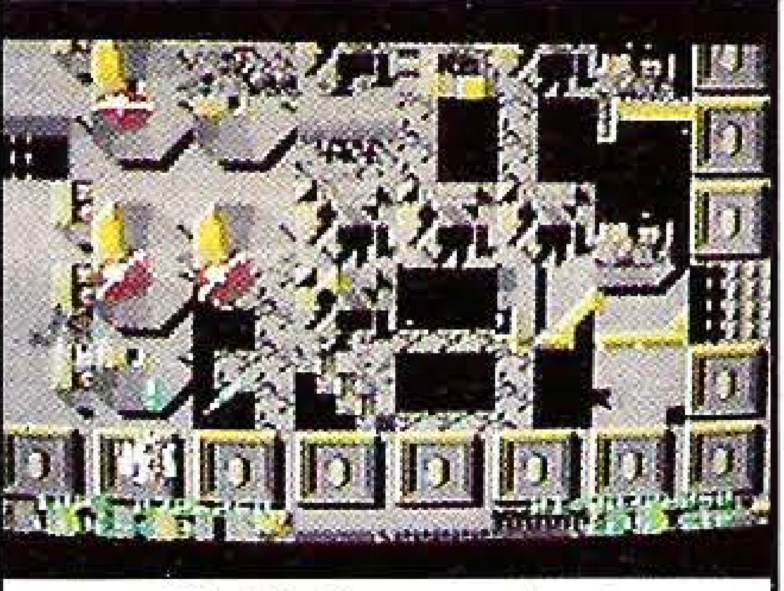
Programm: Hades Nebula, **System:** Atari ST, C-64, Spectrum, **Preis:** ca. 65 Mark (Atari ST); ca. 26 Mark (Spectrum); etwa 36 Mark (C-64-Kass) & ca. 45 Mark (C-64-Disc), **Hersteller:** Nexus Productions, Beckenham, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg.

Sean Brennan ruft an, sagt, er habe ein neues fantastisches Weltraum-Ballerspiel, das ein echter Hit werden könnte. „O.K.", sage ich, „schick's mir zu!" Nach ein paar Tagen kam das Päckchen, ich packte aus, entnahm zwei Disketten und zog sie mir nacheinander rein! **NEXUS PRODUCTIONS** war der „Übeltäter", der mir dies antun mußte. Zunächst schaute ich mir die C-64-Fassung und dann die des ST an. Das Spiel, welches sich **HADES NEBULA** nennt, faszinierte mich schon auf den ersten Blick.



Zugegeben, die Spielidee ist nicht gerade neu: Man räumt mit seinem Raumschiff einen feindlichen Planeten sauber, und das mit aller Vehemenz (Laser-Feuer). Doch: Was sich da im „Hades" abspielte, war schon etwas besonderes. In der griechischen Mythologie ist der Hades das Reich der Toten; er wird vom Höllenhund Zerberus bewacht. Bei der NEXUS-Produktion gibt es gleich „Tausende" von Wächtern, die allesamt versuchen, mein tolles Raumschiff zu rammen. Nur drei Leben habe ich zur Verfügung, um den Planeten zu säubern. Dabei hat es das erste Level ganz besonders in sich. Da tauchen doch saumäßig viele Feinde auf, die in Form, Farbe, Geschwindigkeit und Gefährlichkeit variieren. So halte ich also drauf, um nicht eines meiner drei Leben zu verlieren. Nachdem das erste Level absolviert war, waren die nachfolgenden – bis etwa Level 6 – fast





C-64-Screenshot

schon „Ruhe-Level". Klar, daß man auch hier auf der Hut sein muß, immer wieder ergeben sich spontan neue Gefahrenmomente, die bewältigt werden müssen. Ich muß gestehen, daß ich nicht gerade ein Freund von Weltraum-Ballerspielen bin, das schnelle Scrolling allerdings und der Super-Sound (bei beiden Versionen) haben meine Motivation gesteigert. HADES NEBULA ist in etwa mit Spielen wie *Typhoon, Terra Cresta*, oder *Zyron* zu vergleichen. Das Scrolling „findet" von oben nach unten statt; einzelne inselartige Raumstationen – Plattformen, halt – gilt es zu überfliegen und Totenköpfe sowie plastisch dargestellte Kuppeln zu zerstören. Doch Vorsicht: Aus denen kommen blitzartig neue Feinde auf Sie zu, so daß ein schneller zweiter Schuß angebracht zu sein scheint!

Wenn man beispielsweise schon ein *Typhoon* oder *Zyron* als hervorragende Vertreter der Gattung „URIDIUM-Nachfolger" (denn das Programm löste diese Welle ja aus!) bezeichnet, so mag das nicht unbedingt meine Meinung sein. Vielleicht bin ich auch zu „vorbelastet". Wenn aber eben diese Behauptung richtig ist, wie trübe stimmt mich dann der Gedanke, daß ein ZYRON vielleicht schwerer wiegen könnte als zwanzig HADES NEBULAS!

Das „Ende vom Lied": HADES NEBULA ist sowohl in der C-64-Fassung wie in der ST-Version ein grafisch und spielerisch ausgezeichnetes Programm. Daran gibt es m.E. wohl nichts zu rütteln. Und: Obwohl meine „Software-Vorliebe" eher bei anderen Spielen liegt, ist das Nexus-Produkt für mich ein echter Hit. Wer mich jetzt steinigen möchte, nur zu!

Manfred Kleimann

Commodore 64:	
Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Atari ST:	
Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Evergreens auf dem BBC: Bonbons für die User!

Programm: Superior Collection Volume 2, **System:** BBC, **Preis:** ca. 40 DM (Kas.), ca. 50 DM (Disk.), **Hersteller:** Superior Software, England, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg.

Viele werden sicherlich wissen, daß sich die sogenannten „Sampler" auf dem Plattenmarkt gut verkaufen. Auch die Softwarefirmen haben inzwischen erkannt, daß man mit solchem „Misch-masch" Produktionen Geld verdienen kann. Seit einiger Zeit gibt es so zum Beispiel Sammelkassetten wie *Smash Hits* oder *Now Games*, von denen schon mehrere Nachfolger produziert wurden. Das englische Softwarehaus **SUPERIOR** hat sich nun darangemacht, die nunmehr zweite Folge ihrer Sampler für den BBC herauszugeben. Der langatmige Titel ist schlicht und ergreifend **SUPERIOR COLLECTION VOLUME 2**. Die Kassette (oder Diskette) enthält 8 Evergreens mit den Titeln *Overdrive, Crazy Painter, Battle Tank, Missile Strike, Space Pilot, Deathstar, Repton 2* und das bisher unveröffentlichte *Kix*.

Als ein wirklich schlechtes Spiel kann man bei diesen Programmen eigentlich nur *Overdrive* bezeichnen, denn hierbei handelt es sich um ein schlecht gemachtes *Pole Position* Remake. Etwas interessanter, wenn auch nicht sehr originell, ist da schon die *Battlezone* Imitation *Battletank*, die aber auch eher lang- als kurzweilig ist. Mehr Spaß machen die Programme *Space Pilot, Crazy Painter* und *Kix*, bei denen es sich allesamt um spannende, aber inhaltslose Arcade Games handelt. *Missile Strike* bietet dann einen weiteren Aufguß (nämlich vom altbekannten *Missile Command*), läßt sich aber ohne Ermüdungsgefühle eine ganze Weile spielen. Ein wirklich gutes Programm findet man auf dem Sampler mit dem Shoot-em-up Game *Deathstar*, denn gefährliche Asteroiden- und Minenfelder machen die Jagd nach Punkten mit dem eigenen Raumschiff wirklich schwer. Die Grafik ist dabei erstklassig, und der Bildschirm scrollt butterweich in alle vier Himmelsrichtungen. Den absoluten Höhepunkt findet man auf der SUPERIOR COLLECTION VOLUME 2 schließlich und endlich mit dem Programm *Repton 2*. Wer *Boulderdash*



kennt, wird wissen, was ihm dieses Programm an abendfüllender Spannung bietet. *Repton 2* bietet wie sein großer Vorläufer ein steiniges Labyrinth, bei dem man beim Durchlaufen aufpassen muß, daß einem keiner dieser Felsbrocken auf den Kopf fällt. Das hört sich recht simpel an, doch zusätzlich muß man noch Bomben entschärfen, Diamanten sammeln und sich vor angriffslustigen Viechern in acht nehmen. Wer dieses Game einmal gespielt hat, wird sich seiner Faszination kaum mehr entziehen können.

Fazit: Die SUPERIOR COLLECTION 2 bietet zu einem vernünftigen Preis ein breites Programmangebot mit vielen durchschnittlichen und einigen guten Spielen. Freunde des BBC, die zudem einen schmalen Gelbeutel besitzen, kann man diesen Sampler nur wärmstens empfehlen, denn: wo bekommt man soviel Software für so wenig Geld für diesen „exotischen" Rechner geboten?

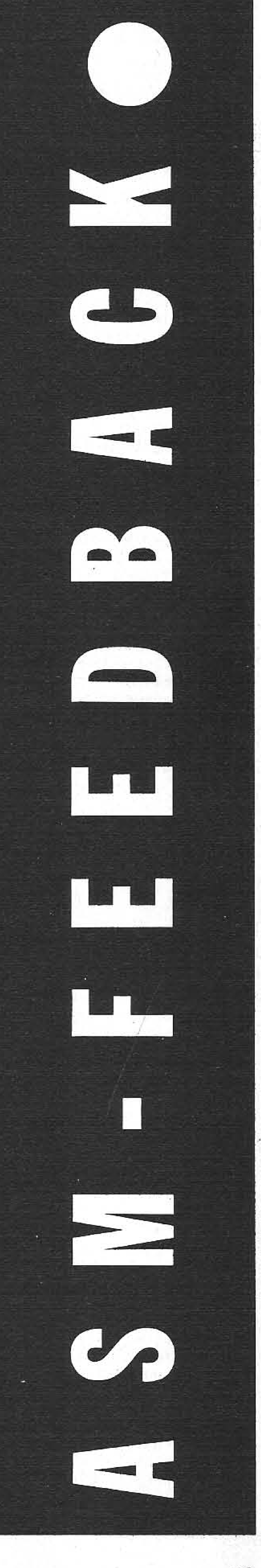
philipp

Grafik:	5-9
Sound:	3-7
Spielablauf:	6-10
Motivation:	4-10
Preis/Leistung:	9

Weitere Action Games auf S. 27







Liebe ASM-Leser,

das Feedback ist mal wieder „gerammelt“ voll mit den unterschiedlichsten Themen. Das geht von Kriegsspielen über Top Ten bis hin zu „Amiga gegen Atari ST“. Übrigens, auch wir haben noch eine Bitte an Euch: Bitte bombardiert uns nicht mit Fragen zu einzelnen Spielen. Wir schaffen's einfach zeitlich nicht, die vielen Anfragen zu beantworten. Das war's schon. Und jetzt geht's los mit dem Feedback!

Eure ASM-Redaktion

„Heiße Themen“

Das Feedback der ASM 4/87 war so vollgespickt mit heißen Themen, da mußte ich mich einfach mal wieder einschalten und meinen Senf dazu geben! Zunächst zu den Verbesserungsvorschlägen von Axel K.: 1. Mehrspaltige Berichte sind bei manchen Spielen einfach nötig und auf jeden Fall zu verteidigen! 2. Solange jeder Test seine „eigene“ Farbe bekommt, sind mehrere Farben auf einer Seite sogar sehr übersichtlich! 3. Die Bewertungskästchen von 1 – 12 sind jetzt sehr gut! 4. Unterteilung der Tests in Beschreibung und Meinung finde ich allerdings eine gute Idee! Vielleicht würden dann zumindest die Beschreibungen weniger subjektiv sein. 5. Die Problematik des Inhaltsverzeichnisses finde ich durch die „Gesammelten Werke“ in jedem Heft sehr gut gelöst. 6. Die Überschriften zu den Tests sollten den Testern vorbehalten sein, so bekommt man manchmal schon gleich einen ersten Eindruck vom Programm.

Soweit zu diesen Vorschlägen, nun zu einigen anderen, die auch noch in den Feedback-Briefen verstreut waren: Ein Spiel des Monats finde ich nicht so wichtig, das kann doch jeder für sich entscheiden. Bildschirmfotos finde ich auch sehr wichtig, wenn aber ein aktuelles Programm rauskommt, könnt Ihr ja zunächst kurz in der Rubrik „News“ darüber berichten und es dann in der nächsten ASM mit Fotos ausführlich beschreiben...Insgesamt hat sich die ASM sehr ins Positive entwickelt, macht weiter so!
So, nun aber endlich zu meinem Hauptschreibgrund: Der Brief von Dirk Lübbe gab mir doch Anlaß zu einigen Bemerkungen: Da denkt doch tatsächlich einer, er hätte die (Zitat) „Geilste Maschine auf Erden“ (Zitat Ende), dabei besitzt er doch nur einen lumpigen Hyperspiele-Computer namens Amiga...Nur weil er traurig ist, daß er seinen tollen Computer für zuviel Geld in einer veralteten Version gekauft hat, während wir unsere ST's locker auf die neueste Version aufrüsten können, braucht er ja nicht gleich neidisch über die „Power without the Price“-Politik von Tramiel (der war doch schon mal bei irgendeiner anderen Firma, wie hieß die denn bloß?) herziehen und den im Moment preiswertesten und zugleich leistungsstärksten Computer (natürlich der Atari ST, welcher sonst!) schlechtzumachen.... Und am Design muß so ein Commodoremensch gerade meckern, was? Wie toll sieht denn der Amiga aus?! Da ist doch Opas alter IBM-kompatibler mit einem neumodischeren Design ausgestattet! Der ST dagegen sieht doch richtig futuremäßig aus, und ob nun in der Tastatur die Chips drin sind oder in einem Kasten unter dem Monitor stehen, ist doch Jacke wie Hose.

Und was die Abstürze anbelangt, das hat doch nichts mit der Hardware zu tun! Wenn das Betriebssystem der ersten Stunde nun mal nicht so läuft wie's soll, dann ist das doch verzeihlich....

Als Schlußsatz vielleicht das Zitat eines Computerfreaks dieser Zeit: „Ich würde auch gerne einen Hyper-Pacman mit 1000 Farben und Stereosound auf dem Amiga spielen, aber kaufen? Natürlich den Atari ST!“ In diesem Sinne, Ihr
Sebastian Werner, Berlin

„Lieber aktuell“

Laßt Euch von diesem Axel K. bitte nicht beeinflussen, denn, was der will, ist sinnlos und würde Eure Zeitschrift sehr verschlechtern. In einem Punkt muß ich ihm allerdings recht geben: er ist sicher der einzige, der Eure Zeitschrift nicht mag. Ich möchte nur zu gerne wissen, was er gegen Bilder im Inhaltsverzeichnis hat. Oder gegen bunte Seiten. Gerade das gefällt mir sehr gut. Also ändert an der ASM bitte nichts, es ist perfekt. Eine Rubrik solltet Ihr allerdings noch mit hineinbringen, nämlich: „Das Spiel des Monats“. Da hat der Christian Hardmeyer aus Therwill in der Schweiz schon recht, aber zum Thema Bilschirmfotos meine ich: Bleibt doch lieber aktuell! Sonst macht Euch bitte keine Gedanken, Ihr seid sowieso die Besten. In diesem Sinne: „ASM lebe hoch!!!
Jan Batal, Lauf a.d. Pegnitz

(Anm. d. Red.: Wow!)

c16chris

„Wettbewerbe"

Ich habe mir Ihr Heft gestern zum ersten Mal gekauft und war hellauf begeistert. An den Wettbewerben habe ich gleich teilgenommen, aber kann ich alle Teilnahmekarten in einem Umschlag schicken und nehmen sie dann an der Verlosung teil?...

Dirk Hennhöfer, Malsch

(Anm. d. Red.: Es ist kein Problem, an mehreren Wettbewerben teilzunehmen, wenn man alle Teilnahmekarten in einen Umschlag steckt. Es muß lediglich für jeden Wettbewerb, an dem man teilnehmen will, eine Karte drin sein, da wir die Dinger vor der Ziehung nach Wettbewerben sortieren (ein einzelner Zettel, auf dem alle Kennworte usw. stehen, kann nur an ***einer*** *Verlosung teilnehmen, da wir nicht die Zeit haben, alles auseinanderzuschnippeln).*

„Wiener Service-Adressen"

Also, ich finde Euer Heft super, spitze...bla...bla..und so weiter. Auf jeden Fall finde ich nichts zu meckern dran. Was mich an der April-Ausgabe jedoch gestört hat, war der Brief von Prince. Man kann seine Meinung ruhig äußern, hier in Mitteleuropa zumindest, aber dies sollte in seriösem Ton geschehen. Im Prinzip stimme ich mit Prince überein. Denn die Beschuldigungen Euch gegenüber, aufgestellt von einem angeblich Sachkundigen, bzw. so jemanden, von dem man annehmen kann, er sei es, die noch dazu nicht bewiesen werden konnten, waren zu hart, um sie einfach abzuschieben...Jedoch zurück zu Prince:Ich finde, man sollte es immer anstreben, sich so auszudrücken, so daß man den anderen nicht beleidigt oder unbegründet beschuldigt...P.S. Ich schicke Euch gleich ein paar gute Service-Adressen (für Commodore-User).

Earl Bernhard Turbo, Gießhübl, Österreich

(Anm. d. Red.: Wir finden auch, daß bei Stellungnahmen ein gewisse Form gewahrt werden sollte. Sehr gefreut haben wir uns über die Adressen, an die sich Commodore-User in Wien wenden können. Hier sind sie: Commodore-Shop, 1., Karlsplatz, Wien, Tel: 0222/65 74 44; Dr. Singer, 3., Kölblgasse 21, Wien, Tel: 0222/78 96 33; Digimat, 5., Arbeitergasse 48, Wien, Tel: 0222/542892; Print-Technik 6., Stumpergasse 34, Wien, Tel: 0222/54 73 423.)

„Mehr CPC"

Man kann tatsächlich und ohne weiteres behaupten, daß Ihre Zeitschrift die beste am Markt der Computerzeitschriften ist. Ich besitze einen Schneider CPC und bin recht zufrieden mit den Berichten für diesen Computer. Ihr könntet Euch ohne weiteres einen Oscar für die tolle Berichterstattung verdienen! Ihr wißt wirklich, was Spaß macht, im Gegensatz zu anderen Zeitschriften, die ich hier nicht nennen möchte. Eure Berichte haben mich noch nie enttäuscht. So, jetzt aber genug des Lobes! Auf zur Kritik. Stichwort „Secret Service". Ich kann mir nicht vorstellen, daß ich der erste CPC-User bin, der Ihnen schreibt, den CPC hier mehr zu berücksichtigen. Macht das doch bitte!! Seid außerdem ein bißchen genauer bei den Systemangaben. Ihr gebt fast nur noch C-64 an! Nicht, daß ich etwas gegen den 64er hätte, ganz im Gegenteil! Trotzdem könntet Ihr Euch mehr um den CPC kümmern. So, das war's. Auf bald

Roland Klamm, Bad Bromenberg, Österreich

(Anm. d. Red.: Wir werden versuchen, den Schneider im Secret-Service mehr zu berücksichtigen und fordern hiermit alle Schneider-User auf, uns Pokes, Hilfen, Informationen usw. zuzuschicken, damit auch andere über den Secret-Service davon profitieren können. Die Systemangabe erscheint oft deshalb unvollständig, da wir den Bericht geschrieben haben, als nur dieses System auf dem Markt war. Bis die ASM dann an den Kiosken liegt, können schon weitere Konvertierungen vorliegen. Sorry, aber da können wir auch nichts machen.)

„Zu Axel K."

Euer Heft ist spitze, sogar der Preis. Das Poster aus Heft 4/87 war sehr gut, so etwas solltet Ihr öfter machen. Trotzdem habe ich Verbesserungsvorschläge. 1. Meiner Meinung nach solltet Ihr die Feedback-Seiten um noch zwei Seiten erweitern, um mehr Briefe abzudrucken. 2. Außerdem solltet Ihr die Bewertung von Preis und Leistung trennen, also einzeln bewerten. Ich weiß oft nicht genau, ob mit einer großen oder kleinen Note der Preis oder Leistung gemeint ist. Oder etwas beides??? Nun aber zum eigentlichen Grund meines Schreibens. Ihr habt in der ASM 4/87 den ersten-Brief, den von Axel K., im Feedback zur Diskussion gestellt. Erstmal muß ich sagen, daß ich voll und ganz zu Euren Meinungen und Antworten auf die Kriterien des Axel K. stehe...Wenn Ihr keine mehrspaltigen Berichte mehr macht, wäre der Bericht zu mager und zu unvollständig...Keine bunten Seiten. Wer kommt denn auf so eine Idee? Nehmen wir mal an, es würde nur noch weiße Seiten geben, dann würde man doch nicht schnell erkennen, ob nun drei oder fünf Spiele getestet werden. Durch die Farbe wird es doch gerade übersichtlich, und man erkennt sofort, wie viele Spiele auf der Seite sind...Die Idee mit dem Inhaltsverzeichnis ist sehr überflüssig. Ich würde sagen, das Jahresinhaltsverzeichnis oder die „Gesammelten Werke" reichen voll aus...

Ole Hinz, Rantzau

(Anm. d. Red.: Wir erweitern das Feedback gerne, wann immer wir Platz dazu haben. Allerdings finden wird, daß dadurch nicht andere Sachen entfallen sollten wie z.B. Hotline u.ä. Diesmal gibt's ja etwas mehr Feedback. Zu der Preis-/Leistungsbewertung ist zu sagen, daß sie das Verhältnis vom Preis zur Leistung wiedergeben soll, also z.B. ob ein Spiel für das, was es bietet, zu teuer ist. Ein Preis-/Leistungsverhältnis von 8 heißt in etwa „in Ordnung", bei „5" wäre das Spiel zu teuer, bei „10" hätte es ruhig auch noch etwas teurer sein dürfen bzw. das Spiel ist für das, was es bietet, sehr günstig.)

```
Hallo Leute, ich bin ein grosser ASM-Fan. ASM ist die einzige Computer-
zeitschrift, die nur interessante Themen bringt. Mich als MSX-User hat
es natürlich sehr gefreut, dass Ihr dieses Jahr schon ganze vier Konami-
Games getestet habt. Aber zuerst noch eine Bemerkung zu "Yie Ar Kung-
Fu II". Bei diesem Bericht habt Ihr vergessen, dass es schon seit zwei
Jahren eine MSX-Version gibt, die um einiges besser ist, als die Neu-
auflagen davon. Man erkennt zum Beispiel deutlich, dass es sich bei den
von Ihnen als Feuerkugeln bezeichneten Gebilden um fliegende Karate-
zwerge handelt. Ausserdem ist Lang Fang eine Frau! Bei dieser Umsetzung
hat Imagine total versagt.
Im Heft drei dieses Jahres wurden endlich die zwei besten Konami-Games
getestet. Die Bewertung von "Nemesis" war bis zur Soundnote voll zu-
treffend. Für die über I2 Sounds wäre mehr als nur eine sieben ange-
bracht! Nun zum eigentlichen Grund, weshalb ich diesen Brief schreibe.
Es geht um das Spiel "Penguin Adventure". Es hat mich gefreut, dass Ihr
den Pingi auch als Top-Hit bezeichnet. Was mich weniger freute, das war
die Bewertung. Den Grund für diese zu tiefe Bewertung habe ich im Text
gefunden. Da die umfangreiche Anleitung in bestem Japanisch abgefasst
ist (mindestens meine Anleitung ist japanisch), muss man Teil für Teil
selbst herausfinden. Hier entstanden bei Ihnen einige Fehler. Zuerst
wunderte ich mich über Ihre "weit über dreissig Etappen". Bei meiner
Version sind es genau 24, was man bei der Karte gut abzählen kann. Dass
jeder mitgenommene Fisch den Punktestand anwachsen lässt, ist nur eine
Nebensache. Wichtig ist, dass man mit den Fischen in die schmaleren
Spalten hineinfallen sollte. Dort wartet ein Händler, bei dem man die
Fische gegen nützliche Dinge eintauschen kann. Zum Beispiel :
        I. Propellerhut, um höher zu springen
        2. Schuhe , um schneller zu laufen
        3.weisser Helm, gegen Unterwassertiere
        4.anderer Helm, gegen Blitze
        5.Kleid (Weste) , gegen Vögel
        6.Landkarte , um sich nicht zu verirren (wichtig)
        7.Pistole, mit der man alles runterballern kann (auch der schreck-
liche, feuerspeiende Drachen). Im Himmel sind die gelben Fische sehr
wichtig, da jeder ein neues Leben wert ist. Die farbigen Herzen ergeben,
je nach Farbe, Punkte, Zeit, Wolke und Unverletzbarkeit. Somit liegt die
Aehnlichkeit zu Antarctic Adventure nur noch in der Grundidee !
Die Bewertung lässt sich entschuldigen, denn unter diesen Umständen kriegt
man natürlich nur ein weniges der Gesamtleistung dieses Spieles mit.
Gruss von H.B. Figugagl from Switzerland
PS: Falls Ihr noch mehr Tips wollt, so lasst es mich wissen !
QS: Kürzt den Brief nicht zu viel, ansonsten müsste ich laut fluchen !!!
```

„Kritisch beleuchten"

Als Antwort auf den Brief von Herrn Dirk Lübbe aus Osnabrück, veröffentlicht in der ASM 4/87 möchte ich einige Produkte der Firma Commodore etwas kritisch beleuchten. Dies ist allerdings nicht als objektiv zu verstehen. Wenn Herr Lübbe die Mannschaft Jack Tramiels nicht mag, dann kann ich das verstehen. Mir geht es genauso mit Commodore. Ich hasse diese Firma abgrundtief. Was hat die Firma denn schon geleistet??? Die Computer VC 20, C 16 und C 116 werden ja von jedem Spectrum locker in die Gummitastatur gesteckt. Der Plus 4 kränkelt seit seinem Erscheinen an einem eklatanten Softwaremangel, welcher schon vielen Computern zum Verhängnis geworden ist und noch wird. Nun zum Verkaufsschlager dieser Vereinigung zur Versorgung der Menschheit mit ab und zu intelligenten Nackenrollen. Der C 64 mag von seiner Hardware her sehr gute Möglichkeiten besitzen. Das bestreitet kein Mensch. Aber was an Firmware in diesem Rechner sitzt, hätte selbst einen Steinzeitmenschen kaum beeindruckt. Basic V 2.0, wünsche frohes Grafikprogrammieren. Wäre dieser Computer nicht 82/83 veröffentlicht worden, sondern 84/85, er wäre sang und klanglos untergegangen. Dazu das Wundergerät 1541, dieses anspruchslose Raumbeheizungsgerät, welches nebenbei auch noch zwei Lichtquellen zur Beleuchtung der Umgebung besitzt. Vom C 128 wollen wir am besten gar nicht reden. Von wegen kompatibel. Ha, ha, größter Blakout des Jahres. Und nun zum Paradepferd, dem Amiga. Warum ist er denn annehmbar gut? Ganz einfach. Er wurde nicht von Commodore entwickelt! Diese Firma hat lediglich die Rechte an dem fast fertigen Gerät aufgekauft und zum Glück nichts mehr verändert.

Thomas Hönl, Bad Steben

„Verteidigung"

Hallo Herr Stellungsmann „Markus Schmitz", ich hab'Deine Empörung über mich in der Ausgabe 4/87 gelesen und finde, vielleicht, aber nur vielleicht, daß Du gar nicht so unrecht hast. Ich bleibe aber trotzdem bei meiner Behauptung, daß die heutigen Programmierer zu wenig Phantasie haben (sprich Werner, Paperboy oder Scooby Doo). Gut finde ich z.B. Krakout, He Man, Labyrinth oder Bards Talell). Und die Behauptung, daß ich nur Ballerspiele bevorzuge, stimmt garnicht. Ich wäre Ihnen dankbar, wenn Sie meine Verteidigung abdrucken würden.

Richard Weißnicht



„Belohnung"

Also wirklich, Eure Zeitschrift ist 'ne Wucht. Echt das, was ich mir schon immer wünschte – eine anständige Software-Zeitschrift! Ich besitze zwar erst 2 Exemplare, aber mit denen bin ich voll und ganz zufrieden. Die „nur 2 Exemplare" hängen mit dem Problem zusammen, daß bei uns in der Stadt kein Zeitschriftenhändler die ASM verkauft. (Tja,...- wirklich eine Sauerei!!) ...ich muß jedesmal X Kilometer rennen, um mir Eure Zeitschrift unter den Nagel zu reißen! Aber von jetzt an tue ich's, denn ich bin voll von Euch überzeugt und zweitens lohnt es sich, diese Kilometer zurückzulegen, da ja eine „Belohnung" am Schluß ist!....

Romain Limpach, Differdingen, Luxemburg

(Anm. d. Red.: Wie wär's mit einem Abo?...)

„Grafik im Vergleich"

Wenn Ihr ein Programm testet, dann macht das doch mit möglichst mehreren Systemen und vergleicht dann auch gleichzeitig, was der ein oder andere Computer aus einer Spielidee macht. Da das Ergebnis ja „nur" Euren subjektiven Eindruck wiedergibt, schlage ich vor, im ausgedruckten Test die Grafik der jeweiligen Computer zu den getesteten Programmen mit abzudrucken. Denn was nützt z.B. einem Atari-Freak ein Test eines Spiels, getestet auf dem C 64, wenn das Spiel auf dem Commodore super ist und die Atari-Version das genaue Gegenteil ist – oder umgekehrt. Wenn Ihr den Sound verschiedener Systeme vergleicht, dann ist das zwar ganz nett, aber hier bleibt es dem Leser auch selbst überlassen, ob er's glaubt, oder nicht. Aber die Bilder im Vergleich kann jeder selbst beurteilen und dadurch ist jeder Software-Test viel interessanter. Wir (die Leser- Eure Leser) können also ein bißchen mittesten und -bewerten. Ich hoffe, ihr denkt darüber genauso wie ich, und es gibt bald die „Grafik im Vergleich"...

Jörg Lasched, Vallendar

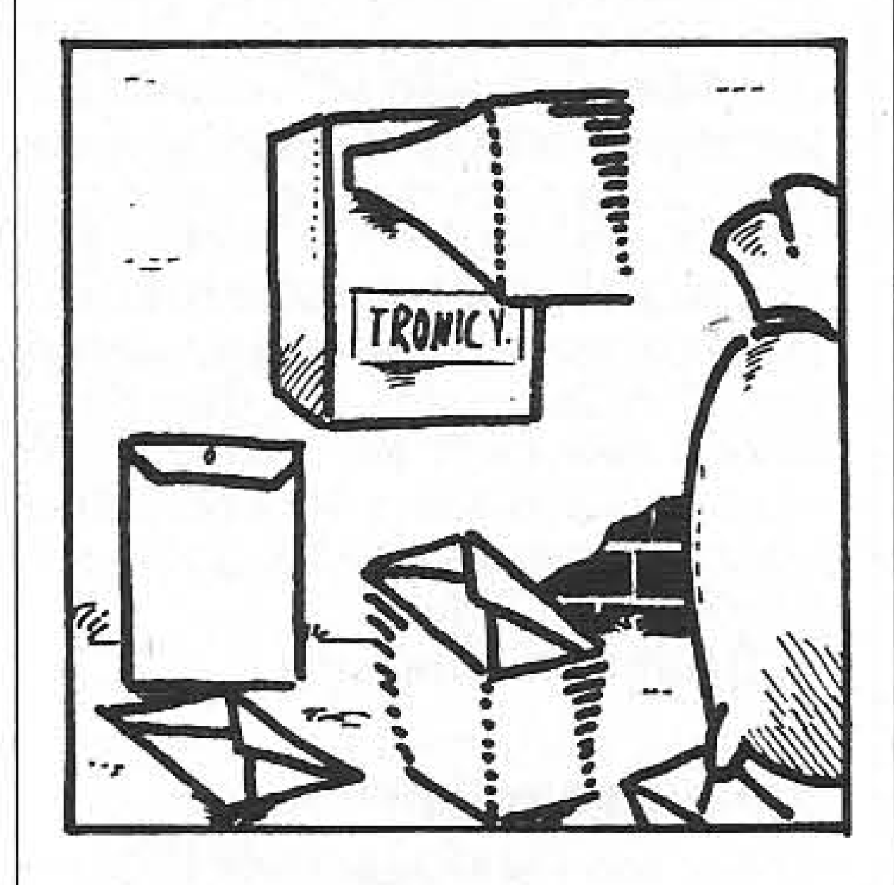
(Anm. d. Red.: Wir bemühen uns schon, Bildschirmfotos aller Systeme abzudrucken, die wir zum Zeitpunkt des Tests hier haben. Allerdings hast Du uns auf eine Idee gebracht. Man könnte eventuell den Nachrichten eine Seite anfügen, auf der Bildschirmfotos von Konvertierungen zu sehen wären. Allerdings könnten wir dann auch nicht alle Konvertierungen vorstellen. Liebe ASM-Leser, was haltet Ihr davon?)

„TOP TEN"

...Dann habe ich noch etwas zu den TOP TEN vom Leser zu sagen: Die Idee ist ganz gut, aber wie soll man 10 Spiele innerhalb von 3 Monaten kaufen?...

Sven Reining, Ochtrup

(Anm. d. Red.: Man muß ja nicht gleich alle Spiele selbst gekauft haben, wenn man eine Hitparade aufstellen will. Wir haben uns gedacht, daß die meisten Leute doch auch noch andere Spiele als die, die sie selbst besitzen, kennenlernen, z.B. bei Freunden. Diese können natürlich auch in die Hitparade mitaufgenommen werden. Sie müssen übrigens auch nicht unbedingt auf dem System zu spielen sein, das man selbst besitzt. Den Zeitraum haben wir außerdem etwas erweitert (auf 5 Monate).



„Magic-Formel-Modul"

Ihre Zeitschrift finde ich einfach spitze. So fängt eigentlich fast jeder Brief an, doch dann kommen die „Abers". Bei mir jedoch wird kein „Aber" kommen, denn ich hab'gar nichts an Ihrer Zeitschrift auszusetzen! Ich hab nur so ein kleines Problem (nerv), das Sie nicht betrifft, sondern die Grewe Computertechnik GmbH, Recklinghausen. Fast in jeder Zeitschrift wurde oder wird immer noch Werbung über das Magic-Formel-Modul gemacht. Ich, als C64-User fand das einen riesigen Hit und bestellte sofort ein Magic-Formel-Modul. Leider bekam ich nie ein solches Modul. Also versuchte ich es telefonisch. Das erste Mal sagten sie, daß es noch eine Woche dauern könne. Nun gut, zwei Wochen lang wartete ich, nichts geschah. Ich telefonierte wieder, diesmal erzählten sie mir, daß ihnen die Adresse bekannt vorkäme, denn sie behaupteten, die Rechnung soeben eingeschrieben zu haben. Nach drei weiteren Wochen rief ich noch einmal an, ich Blödmann, wieder fanden sie eine Ausrede. Nun meine Frage: 1. Liegt es vielleicht daran, weil ich ein Schweizer bin und die Umstände zu groß sind, ins Ausland zu liefern? 2. Können Sie mir helfen, sicher (!) an das Magic-Formel-Modul heranzukommen? ...Ich hoffe hiermit einen „weiteren" großen Schritt zum Magic-Formel-Modul gemacht zu haben....

Reto Gafner, Wetzikon, Schweiz

(Anm. d. Red.: Soweit uns bekannt, ist Grewe Computertechnik der Alleinvertreiber dieses Moduls, so daß wir Dir keine Hoffnung machen können, das Modul anderweitig zu beziehen.)

„Frustrierendes"

Zuerst möchte ich Ihnen meine Meinung zum Leserbrief von „Herrn Ippisch" in Ausgabe 3/87 mitteilen. Ich finde, daß Sie diesen Brief nicht abdrucken hätten sollen, da dieser „Intelligenzbolzen" anscheinend nur Eigenwerbung machen wollte (Soldier)...Ansonsten ist noch zu sagen, daß ich weitgehend mit Prince aus Ausgabe 4/87 einverstanden bin. ...ich (habe) mir nun auch einige Sprüche ausgedacht..:

Frust durch die Pokes:
- Die neuesten Pokes funktionieren nur auf einem Computer, den man nicht hat!!
- Die Pokes laufen zwar, aber die Spiele nicht mehr.

Der Spiele-Frust:
- Das Telefon läutet immer, wenn man gerade den High-Score einstellen will.

Man kauft sich ein Programm, das so umfangreich ist, daß es vier Disketten benötigt. Zu Hause merkt man aber, daß man noch gar keine Floppy besitzt.

Der ASM-Frust:
- Die neueste ASM ist garantiert schon vergriffen.

Der Drucker-Frust:
- Das brandneue Druckerprogramm arbeitet nur mit Epson-Druckern, aber nicht mit dem eigenen Commodore-Drucker.
- Der Drucker ist so neu, daß man auch einen neuen Computer braucht.

Desweiteren ist noch zu sagen, daß ich die Ausgabe 4/87 fast verschlungen habe, da sie sehr faszinierend ist. Ihr habt Euch wirklich sehr viel Mühe gegeben, um den Anforderungen Eurer Leser zu genügen.

Dr. Frankenstein

(Vielen Dank für die Frust-Sprüche, von denen wir eine Auswahl hier veröffentlicht haben. Wir hoffen, daß die oben angesprochene Mühe auch von Erfolg gekrönt sein wird.)

„Vier gegen ASM"

Herzlichen Glückwunsch. Mit dieser Zeitung habt Ihr genau meinen Geschmack und auch hoffentlich den vieler anderer Freaks getroffen. Bis jetzt war jede Ihrer Ausgaben ein Hammer. Ich weiß gar nicht, was die Leute alles zu motzen haben. Doch in der letzten Ausgabe mußte ich mich etwas wundern. Da veranstaltet Ihr auf S. 22 den Wettbewerb „Vier gegen ASM", was gar keine so schlechte Idee ist. Wenn man sich die vier Top Tens aber mal anschaut, so wird man merken, daß sich in jeder mindestens 3 verschiedene Computersysteme befinden. Da stellt sich mir doch die Frage, ist das gerecht??? Denn ich besitze nur ein System, nämlich den guten alten C-64. Wenn ich nun bei diesem Wettbewerb teilnehme, so kann ich doch nur Spiele für den 64er auflisten, während Ihr eine viel größere Auswahl habt. So, und nun die Frage: Kann ich auch Spiele, die es nicht für den C64 gibt, mit auflisten, z.B. Defender of the Crown??...

Andreas Hohmann, Wuppertal

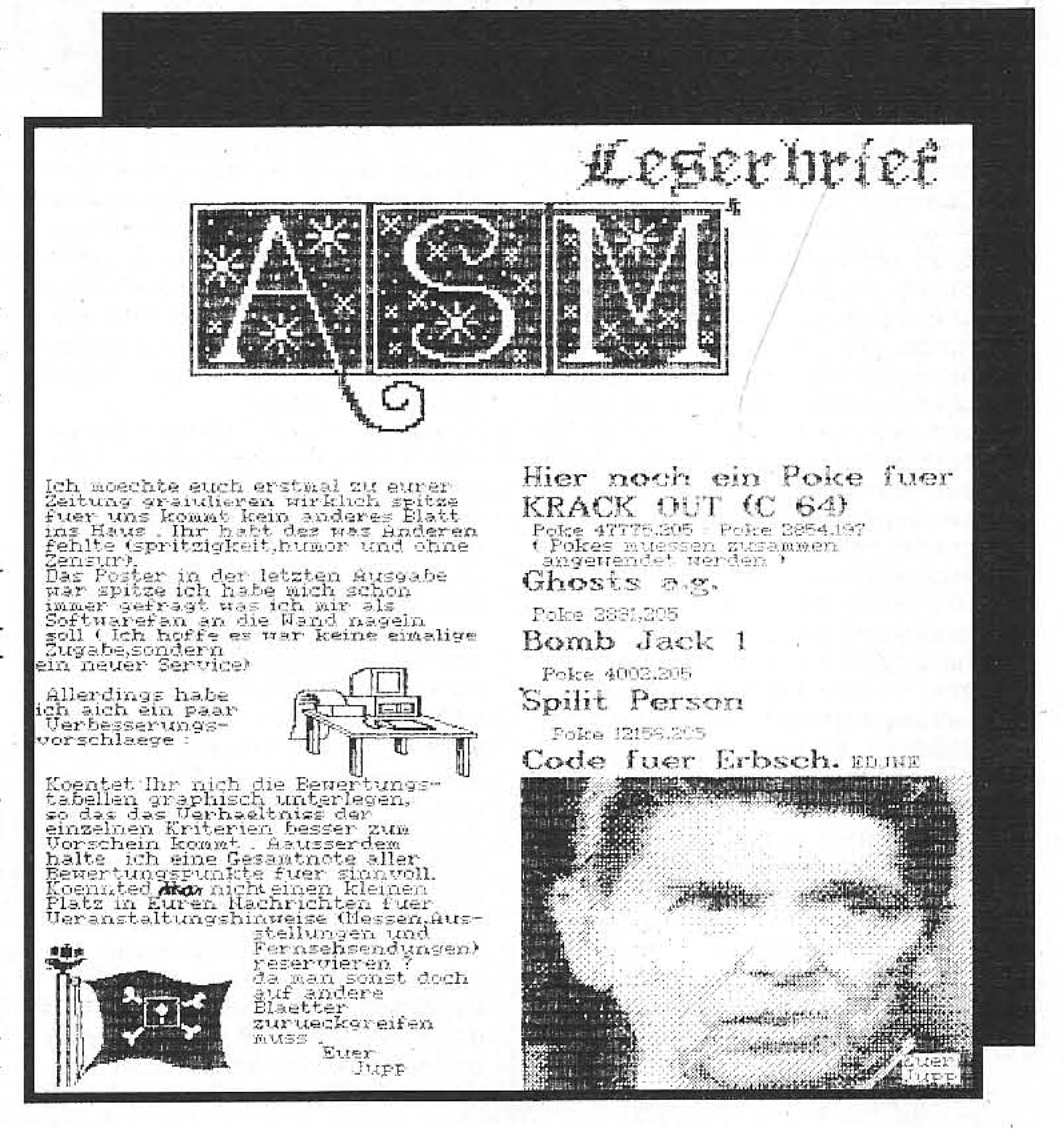
(Anm. d. Red.: Klar kannst Du auch andere Spiele mit in Deine Top Ten aufnehmen. Schließlich kannst Du z.B. Defender of the Crown bei einem Freund gespielt haben und dieses Game absolute Spitze finden. Du bist nicht gezwungen, nur Spiele für Dein eigenes System in die Top Ten zu bringen.)

„Bactron"

In Ihrem ASM-Heft Nr. 3/87 auf Seite 53 haben Sie einen Test des Spieles „Bactron" der Firma „Loriciels" aus Frankreich veröffentlicht. Ich bitte Sie, mir die Bezugsquelle dieses Spiels bekanntzugeben.

Christian Eitzinger, Gmunden, Österreich

(Anm. d. Red.: Bitte bei der Firma „Activision" nachfragen. Dort kann Ihnen sicherlich eine Bezugsquelle genannt werden)



Leserbrief

ASM

Ich moechte euch erstmal zu eurer Zeitung gratulieren wirklich spitze fuer uns kommt kein anderes Blatt ins Haus. Ihr habt das was Anderen fehlte (spritzigkeit,humor und ohne Zensur).
Das Poster in der letzten Ausgabe war spitze ich habe mich schon immer gefragt was ich mir als Softwarefan an die Wand nageln soll (Ich hoffe es war keine einmalige Zugabe,sondern ein neuer Service)

Allerdings habe ich mich ein paar Verbesserungsvorschlaege:

Koentet Ihr nich die Bewertungstabellen graphisch unterlegen, so das das Verhaeltniss der einzelnen Kriterien besser zum Vorschein kommt. Ausserdem halte ich eine Gesamtnote aller Bewertungspunkte fuer sinnvoll. Koennted nicht einen kleinen Platz in Euren Nachrichten fuer Veranstaltungshinweise (Messen,Ausstellungen und Fernsehsendungen) reservieren ? da man sonst doch auf andere Blaetter zurueckgreifen muss.

Euer Jupp

Hier noch ein Poke fuer KRACK OUT (C 64)
Poke 47775,205 - Poke 3854,197
(Pokes muessen zusammen angewendet werden)

Ghosts a.g.
Poke 3881,205

Bomb Jack 1
Poke 4003,205

Spilit Person
Poke 12156,205

Code fuer Erbsch. EDJHE

Euer Jupp

Betr: Leserbrief v. Dirk Lübbe aus Osnabrück (Ausgabe 4/87)

Zu o.a. Leserbrief möchte ich folgendes feststellen:

Dieser Brief von Dirk verrät mehr über Ihn, als er vielleicht vorhatte. Mit diesem Haßbericht auf alle anderen Computermarken – vor allem auf den ST – qualifiziert er sich als absoluter Computer-Laie. Nicht nur, daß seine Angaben über den ST grundfalsch und völlig faktenlos sind, stempelt er sich als einfacher Computer-SPIELER ab, der sich für diesen Zweck wahrlich den richtigen Computer gekauft hat. Wer sich aber etwas reifer und profimäßiger mit Computern auseinandersetzt, wird automatisch zum ATARI ST greifen. Die enorme Softwarepalette an Anwenderprogrammen und auch Spielen ist aufgrund der mengenmäßigen und qualitativen Übermacht ein schlagkräftiges Argument für den Atari ST, welches der AMIGA nicht mehr aufholen kann. Dirk, ich empfehle Dir, endlich einzusehen, daß sich das Blatt gewendet hat, und das die 68000er-Runde eindeutig an ATARI geht, wenn das auch einige AMIGA-Freaks noch nicht einsehen wollen. Es tut mir für Dirk leid, aber die Fakten und die Verkaufszahlen sprechen nun mal für sich!

Übrigens, Dirk, Du bist der erste der versucht, den Leuten einzureden, jeder 2. Atari wird umgetauscht, richtig ist vielmehr, daß viele Shops in Österreich keine AMIGAS mehr verkaufen, da die meisten unvollständig oder defekt ausgeliefert werden – ebenfalls ein Faktum!

In der Branche ist es nun mal so, daß der meistverkaufteste Computer den Ton angibt (z.B. 8 Bit-Generation – C 64).

Ich finde es immer wieder schade, daß Leute (oder eher Kinder?!) wie Dirk, "Krieg" gegen Atari-User führen, nur weil Sie einsehen müssen, daß nun wir Atarianer die erste Geige spielen!

Ich will mich auch nicht über die AMIGAS auslassen, da wir dieses gegenseitige "Schlechtmachen" alle miteinander nicht notwendig haben, und es vor allem auf nicht zu bewältigende pubertäre Haßgefühle schließen läßt.

In diesem Sinne – bleibt Eurem Stil und den ST-Usern treu

Euer

Walter Sander

A-1140 Wien

Österreich

„Super Cycle"

Hand auf's Herz – haben Sie auch die überschwengliche Kritik der Commodore-Fassung des Epyx-Programmes „Super-Cycle" in ASM 8/86 gelesen? Und sich dann als Spectrum-Besitzer die entsprechende Fassung für immerhin noch runde DM 25.-- besorgt? Falls nicht, gehören Sie zu den Glücklichen, die sich genau diese 25 Mark und eine Menge Frust erspart haben. Leider machte ich als Liebhaber guter Simulationsprogramme die ärgerliche Erfahrung, daß Programmumsetzungen häufig sehr lieblos durchgeführt werden, um von den Besitzern anderer Computersysteme die „schnelle Mark" mitzunehmen. Das Programm beginnt ganz vielversprechend mit einer interessanten Laderoutine – statt des üblichen Streifengeflimmers wird der gesamte Bildschirm als Titelbild genutzt, nur eine laufende digitale Anzeige gibt im Count-down-Stil die verbleibende Zeit bis zum Spielstart an. Dann – wieder recht ansprechend – eine Grafik, die der Commodore-Fassung immerhin recht nahe kommt; eine Wüstenlandschaft mit Gebirgshintergrund u. Instrumententafel – nur nicht so farbenfroh. Leider blieb es bei diesen Ähnlichkeiten. Nach dem Start soll's nun also losgehen. Drei Gänge hochschalten, Gas geben, bis die max. Geschwindigkeit erreicht ist (Die Steuerung kann sich auch noch sehen lassen). Das folgende aber ist schon recht enttäuschend. Man rauscht halt so dahin, überholt hier und da einige „Kollegen", kann ohne Reaktion seitens des Programms von der Fahrbahn abweichen, um einen Abstecher in die Wüste zu machen...!
Also auch für „nur" 25 Mark ist das Ganze schon ein arger Scherz. Begleitet wird der Motorrad-Zirkus von einem nervtötenden Motoren-Geräusch, das selbst dann nicht verstummt, wenn man eins der spärlichen Hindernisse am Wegesrand über den Haufen karrt und auf der Nase liegt. Nach ein paar „Schrecksekunden" geht's einfach weiter. Ansonsten stoppt die „Simulation" nach abgelaufener Zeit abrupt mitten auf der Strecke, Zeit und Punkte werden angezeigt, und die Kulisse hat sich nicht im geringsten geändert. Ein Witz auch die drei wählbaren „Schwierigkeitsgrade" – ich konnte keinerlei Unterschiede feststellen. Nichts von den vielgerühmten wechselnden Hintergründen, den Hindernissen auf der Fahrbahn, den Zieleinfahrten und dergleichen mehr. Statt dessen eine „freudige" Überraschung: Lenkt man seinen Fahrer am Start scharf nach links gegen den dort stehenden Bretterzaun (was man nach einmaligem Durchspielen des Programms nur zu gern tut), stürzt das Programm ab, vielmehr es löscht sich selbst. Ein guter Einfall des Herstellers – ob das wohl Absicht wahr?
Fazit: Programmumsetzungen auf den Spectrum sind mit Vorsicht zu genießen. Mögen Fehlgriffe vielleicht auch nicht die Regel sein, so sind die Ausnahmen ärgerlich genug. Aber die Fa. U.S. Gold hat sich ja umsichtig abgesichert: Unter den Bildschirmfotos auf dem Kassettencover heißt es: „Screens as seen on Commodore 64/128. Other machines may vary". Aber gleich so extrem „vary"? Na ja...

R. Brumm, Flensburg

„Bezugsquellen"

Ich bin von Eurer Zeitschrift hellauf begeistert. Aber leider werden im Kapitel „Secret Service" nur die Spiele genannt, aber wie steht es mit den Adressen für die Bezugsquellen und Hersteller? ... Im übrigen sollte es ein viel stärkerer Kontakt zwischen Herausgeber und Leser geben, denn eine Zeitschrift ist erst gut, wenn sie weiß, was die Leser wollen.

Michael Bärthel, Kassel

(Anm. d. Red.: Wir nennen mögliche Bezugsquellen im Secret Service nicht noch einmal, da es sich hier meist um Spiele handelt, die wir schon getestet haben, so daß eine Bezugsquelle beim Testbericht steht. Allerdings kann man auch in den Anzeigen nachschauen, wer welche Spiele anbietet und im Zweifelsfall bei diesen Firmen nachfragen, ob auch ein älteres Spiel noch erhältlich ist. Den Kontakt zwischen Redaktion und Leser halten wir eigentlich für gar nicht so schlecht, und wir meinen, daß wir auch auf viele Leserwünsche eingehen.)

„Kraftausdrücke"

Ich glaube diesmal hab' ich was für Euch! Ich brauche nicht mehr zu erwähnen, daß Ihr saugut seid! Zum Anfang was zum Feedback! Warum geniert Ihr Euch eigentlich, wenn in einem Leserbrief sogenannte „Kraftausdrücke" gebraucht werden, diese dann abzudrucken. Euch müßte es doch nicht peinlich sein, diesen Brief abzudrucken, sondern dem Verfasser sollte peinlich zumute sein (siehe Brief von Prince!). Zu Dirk Lübbe sage ich folgendes: Amiga, hübsche Grafik, aber die Floppy ist besser als Fußabtreter zu gebrauchen! Zu den Kriegsspielen sage ich: Kriegsspiele geben doch nur die Realität wieder! Werden denn nirgends Schiffe versenkt (Silent Service-Iran Irak) oder wurden denn nie Flugzeuge abgeschossen, Städte bombardiert und Menschen „umgelegt" (1942, Commando – Nationalismus)?

Martin Glacher, Neuenkirchen

(Anm. d. Red.: Wir haben die „Kraftausdrücke" deshalb nicht abgedruckt, 1. weil wir es nicht gut finden, wenn andere beleidigt werden, und 2. weil wir kein Vehikel für Beleidungen sein wollen. Wir haben diesen Brief „dennoch" veröffentlicht, da sich bei uns jeder äußern darf, auch dann, wenn er anonym schreibt oder sich derart äußert, wie „Prince" es getan hat. Allerdings müssen wir uns vorbehalten, Briefe entsprechend zu kürzen, um die Form zu wahren. Zu Kriegsspielen: Das ist ja das Problematische an Kriegsspielen, daß hier töten „gespielt" wird. Von den Schrecken bzw. der Unsinnigkeit gewaltsamer Auseinandersetzungen kommt im Kriegsspiel nichts rüber. Ganz im Gegenteil: Es wird suggeriert, daß alle Probleme auf gewaltsame Art und Weise zu lösen sind. Denn der Spieler (Soldat?) gewinnt ja, wenn er möglichst viele „Gegner" getötet hat, oder???)

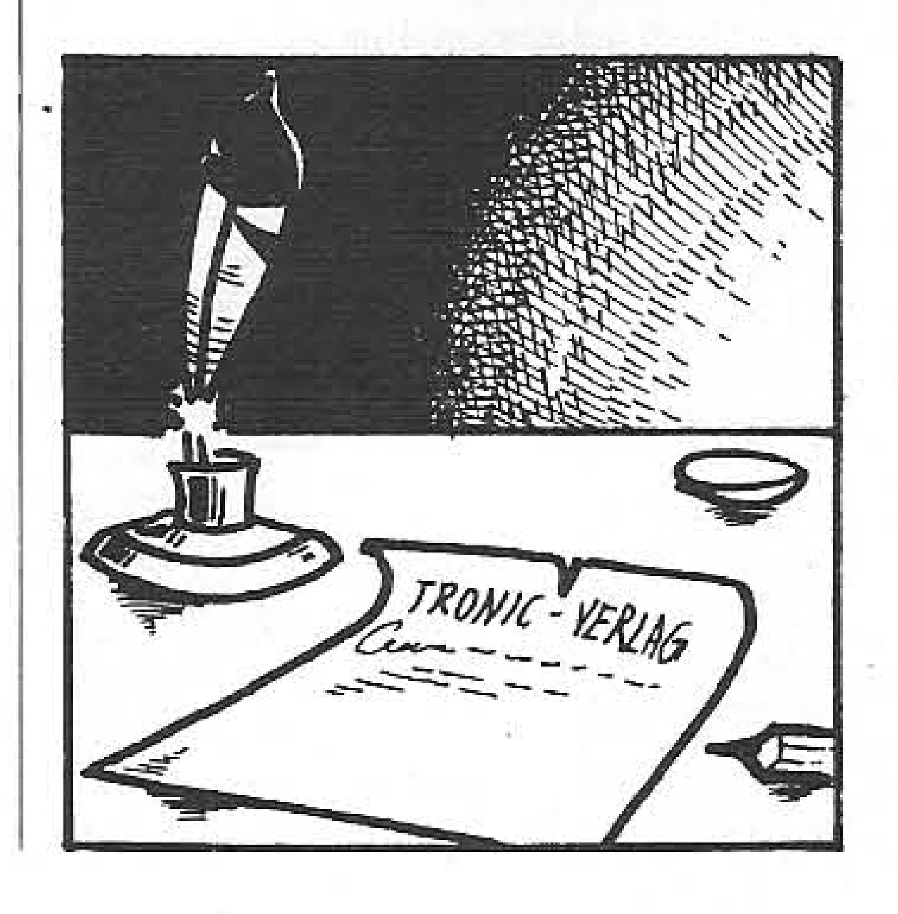


„Tass Times"

Ich möchte mich gern einmal zu dem Preisausschreiben in Ausgabe 2/87 äußern und zwar über Tass Times. Sie fragten dort: Wie heißt die Band, die in Tonetown für die heißesten Rhythmen sorgt? usw. Ich halte diese Fragen für einen ziemlichen Schmarrn, weil man das Spiel braucht, um sie zu lösen!! Positive Seiten an der Zeitschrift: In Ausgabe 4/87 abgedrucktes Poster (Echt gut!!!), Feedback, Übersicht über Spieletitel, Flop des Tages, Wettbewerbe außer Tass Times. Negative Seiten der Zeitschrift: Meinung der Redakteure manchmal total unpassend, unübersichtlich, Schweine-Tests wie Samantha-Fox-Strip-Poker (Sie finden so was auch noch gut) und Hollywood Poker.... Würde mich über Antwort freuen!

David Krebs, Wettstetten

(Anm. d. Red.: Um beim Wettbewerb Tass Times teilnehmen zu können, mußte man das Spiel nicht besitzen. Die Antworten zu den Fragen befanden sich im Testbericht im selben Heft! Zu den „Schweine-Tests" (was ist in Ihren Augen ein „Schweine-Test" ???): Wo ist die Grenze des moralisch Vertretbaren zu ziehen, ab wo beginnt „Schweinkram"?)





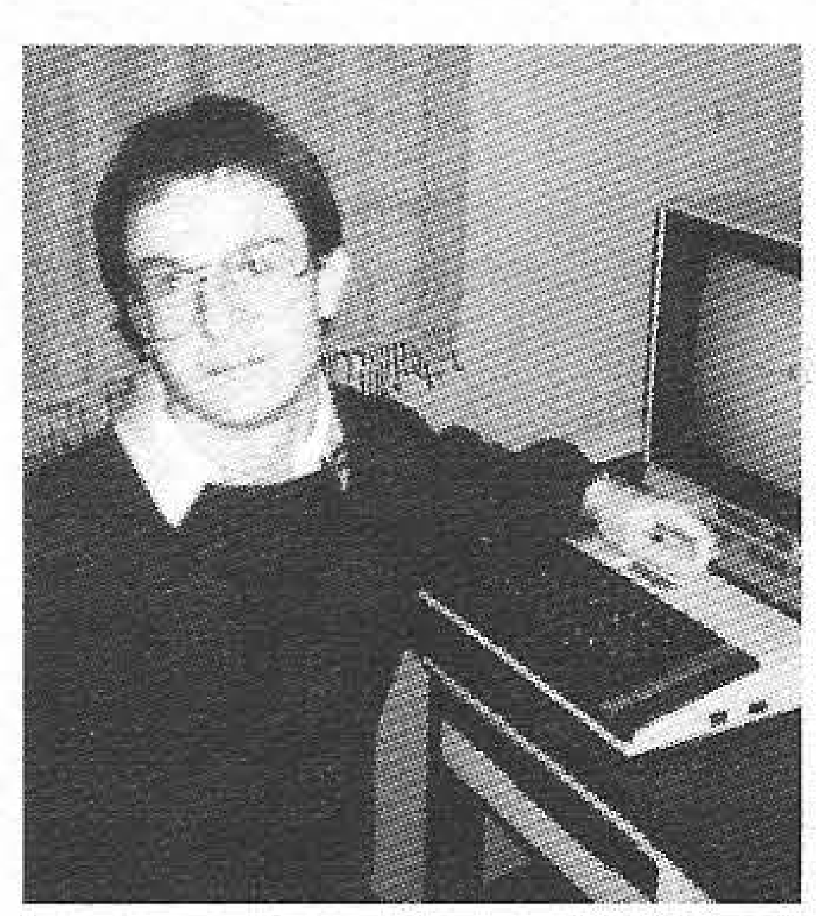
Die Chance: Wer braucht 5000 Mark?

Liebe Software-Freunde, spitzt die Ohren! Oliver Cyranka, Hobbyprogrammierer, 16 Jahre jung und wohnhaft in Tübingen, ist einmal mehr ein Beispiel dafür, daß es sich lohnt, eigene Software zu produzieren. Sein persönliches Top-Programm schickte er dem TRONIC-Verlag zur Veröffentlichung. So kam es dann auch! Das Programm war so gut, daß es in einer Listing-Zeitschrift des TRONIC-Verlags, der COMPUTRONIC, abgedruckt wurde, die randvoll ist mit tollen Spielen und Informationen für C-64, C-16, VC-20, Schneider CPC, Atari, TI-99/4A, Spectrum und Apple. So konnte der 16jährige sein Taschengeld gewaltig aufbessern (die veröffentlichten Programme werden mit einem ansehnlichen Seitenhonorar belohnt).

Das war jedoch noch nicht alles! Natürlich nahm auch das Atari-Programm des Tübinger Schülers an dem alljährlichen Wettbewerb des TRONIC-Verlags teil. Jedes Programm, das in der COMPUTRONIC abgedruckt wird, hat die Chance, zum *Programm des Jahres* gewählt zu werden. Gleichzeitig wird der Programmierer dieses Spiels zum SOFTWARE-CHAMPION des Jahres gekürt. Doch mit dem Titel allein wollen wir es natürlich nicht bewenden lassen. Deshalb gibt es jede Menge Preise zu gewinnen, wovon die ersten drei Gewinne die absoluten Knüller sind. Die Plätze 2 und 3 werden mit Computer-Zubehör im Wert von jeweils DM 400,- belohnt. Na, da kann man ja seine Ausrüstung schon ganz schön aufmöbeln! Aber der absolute Hauptgewinn stellt alles in den Schatten! Oliver Cyranka durfte sich als Champion des Jahres '86 über einen Scheck von sage und schreibe 5000 Märkern freuen – neben dem eigentlichen Honorar sicherlich ein beachtliches „Zubrot" für seine gute Arbeit! Dementsprechend groß ist die Freude im Hause der Cyrankas. Vater und Mutter können mit Fug und Recht unheimlich stolz auf Ihren erfolgreichen Sohn sein.

Der Erfolg bringt natürlich neue Pflichten mit sich. Nach dem Bericht über den freudestrahlenden Sieger in der COMPUTRONIC 2/87 konnte sich Oliver vor Anrufen begeisterter Atari-User kaum noch retten. Obwohl nicht einmal die komplette Adresse und Telefonnummer preisgegeben wurde, wurde der 16jährige mit Fragen nur so überschüttet. Allerdings nimmt der Schüler, der die Geschwister-Scholl-Schule in Tübingen besucht, dies gern in Kauf.

Bleibt die Frage, wie lange man braucht, um die Klasse eines Software-Champions zu erreichen. Nun, bei Oliver dauerte es lediglich drei Jahre bis zum ganz großen Erfolg. Wenn auch sein erstes Programm noch nicht veröffentlicht wurde, so ließ sich Oliver nicht entmutigen, und prompt hatte er im zweiten Anlauf Erfolg. Doch ist der Triumph nicht das Wichtigste für Oliver Cyranka. Er spornt



zwar an weiterzumachen, aber das Interesse an den schier unbegrenzten Möglichkeiten eines Computers und natürlich die Schule stehen nach wie vor im Vordergrund. Erfreulich ist es natürlich, wenn sich beides gelegentlich unter einen Hut bringen läßt – zum Beispiel in der Computer AG der Schule. Doch neben dem Programmieren und der Schule hat Oliver noch weitere Interessen: Für den nötigen Ausgleich sorgen seine Aktivitäten im Tischtennis-Verein. Sicherlich wird Sie als Leser noch interessieren, was so ein Software-Champion am liebsten spielt. Auf Oliver üben Adventures und Geschicklichkeitsspiele den größten Reiz aus, wenn er mal von seinen eigenen Spielen absieht (die beherrscht er natürlich im Schlaf).

Liebe Leser, Sie sehen also, daß es nicht nur Spaß macht, sondern auch sehr lukrativ sein kann, nicht nur die von den „Profis" erstellten Programme zu kaufen, sondern auch mal eigene Spiele zu schreiben. Wer von Ihnen über genug Begeisterung und Phantasie verfügt und den Mut hat, sich auf eine außergewöhnliche Art und Weise einen erklecklichen Nebenverdienst zu schaffen, der sollte uns seine selbstentwikkelten Programme einfach mal zusenden. Wer weiß, vielleicht sind **Sie** der nächste SOFTWARE-CHAMPION!

Thomas Brandt
(Chefredakteur COMPUTRONIC)

P.S. Ihre Einsendungen richten Sie bitte an: TRONIC-Verlag, COMPUTRONIC-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege.

c16chris

Wie aus Marcus' Vorschlag zwei Short Stories entstanden

ASM hat immer ein offenes Ohr für Verbesserungen oder Neuerungen. Letztes Beispiel: In unserer März-Ausgabe hatte ASM-Leser Marcus Hendrischk – unter FEEDBACK – angeregt, Kurzgeschichten im Magazin zu veröffentlichen. Zunächst waren wir etwas skeptisch; wer schreibt schon gern „Romane" oder Aufsätze, wenn er nicht unbedingt muß. Doch: Schon nach wenigen Tagen erreichten uns einige Werke von Amateuer-Autoren, die von unterschiedlicher Qualität waren (die Stories, nicht die Autoren!). Wir trafen eine Auswahl – und hier sind sie nun, die zwei besten ASM-Short-Stories! Beide Geschichten werden mit je 50 Mark prämiert. Bevor Ihr Euch auf die Lektüre stürzt, sei angemerkt, daß wir gern von Euch wissen möchten, ob diese ASM-Short-Story-Aktion weitergeführt werden soll. Bitte gebt uns Eure Meinung bekannt! Sagt uns einfach, ob die Geschichten gefallen, ob sie „schwachsinnig" sind oder ob man bestimmte Themen vorgeben sollte! Aber: Jetzt geht's erstmal los!

(M.K.)

Ein Tag im Leben von Mr. PAC-Man

Wie jeden Tag bin ich auf der Suche nach Nahrung in diesem kalten Labyrinth, dessen Gänge von meterhohen Mauern abgegrenzt sind. Vor einigen Jahren war ich hier noch sicher. Da gab es noch keine Computer und vor allem keine Freaks, die sich daran erfreuten, wenn ich von Gespenstern gejagt wurde. Aber dann, als die Schreibmaschinen mit den unbegrenzten Möglichkeiten, sprich Computer, modern wurden, setzte man hier Geister ab, um die Geschicklichkeit begeisterter Spielefreaks zu testen. Heute kennt mich so ziemlich jeder, aber niemand will mehr etwas mit mir zu tun haben. Und die Gespenster? Die hat man hier gelassen; zum Andenken.

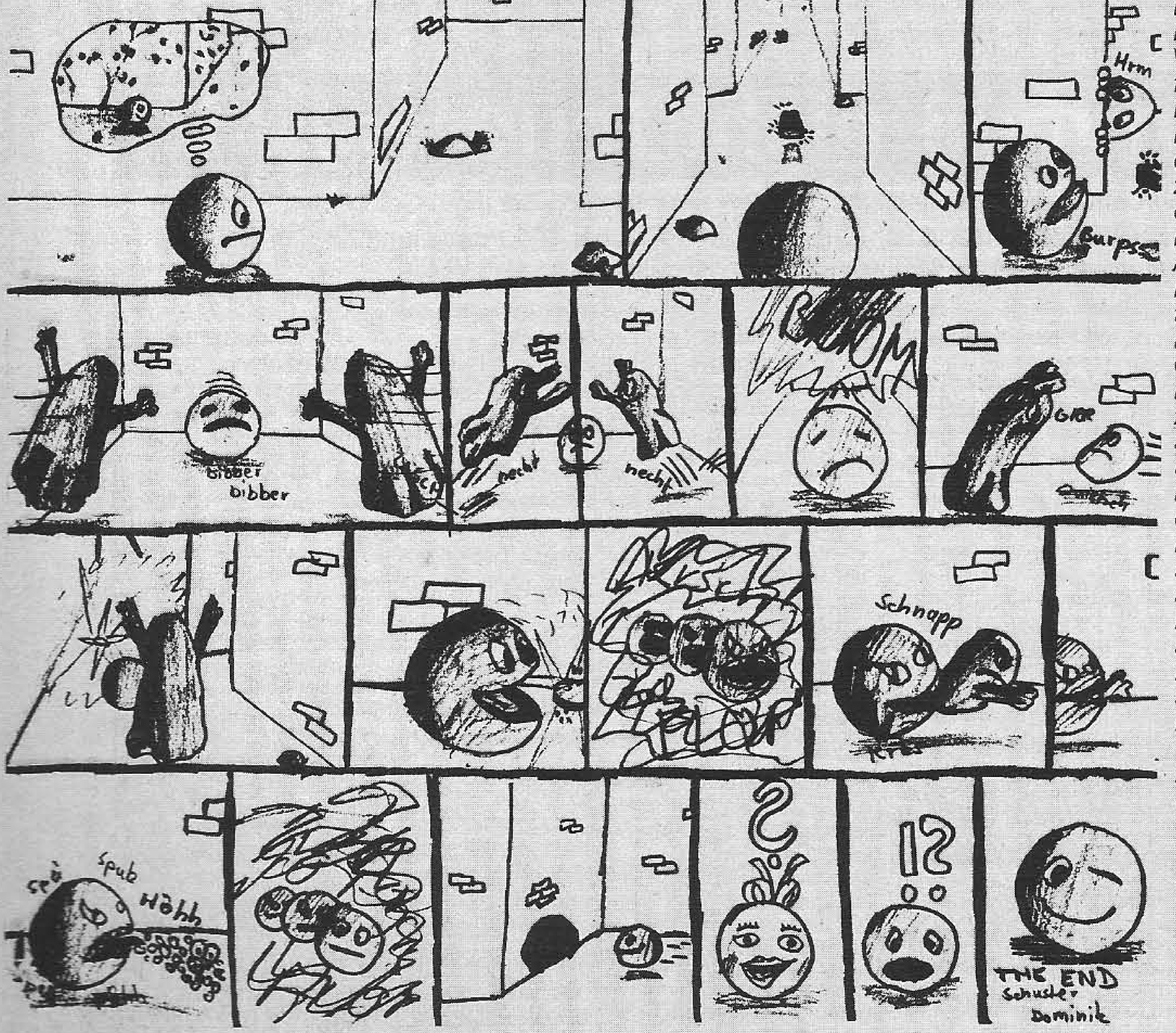
Tja, damals! Das waren noch Zeiten. Da waren die Wände von den schönsten Pflanzen behangen, und der Boden war grün, weich und warm. Heute dagegen sind die Mauern grau; und der Steinboden ist eiskalt. Ah! Da ist ja wieder eine Vitamintablette. Da, da vorne an der Kreuzung. WAS WAR DAS? Ein Rascheln und Zischen flößt mir Angst ein. Könnte es sein, daß mir die Geister schon wieder hinter der Mauer auflauern? Soll ich die Vitamine aufnehmen, oder gehe ich lieber kein Risiko ein und suche mir meine Nahrung woanders?! Ein seltsames Knurren hallt im Labyrinth wider. Ich wußte genau, woher es kam. Es war mein Magen. Schließlich war meine Nahrungssuche bis heute erfolglos. Gestern fand ich eine der Krafttabletten, die mir überpacmanische Kräfte verlieh. Somit setzte ich dann drei Geister außer Gefecht. Sollte also dort hinter der Mauer wirklich ein Gespenst lauern, dann wird es sicher nicht den Versuch machen, mich anzugreifen, nach der Lektion gestern. Oder ist es etwa der vierte Bettlakenträger? Egal, meinem Magen zuliebe muß ich es wagen. Jetzt pocht mir das Herz bis zum Hals. Zwei Schritte vor der Tablette bleibe ich stehen. Soll ich nicht lieber doch ...?

Ein Kreischen unterbricht meine Gedanken. Ein Geist stürzt aus dem linken Gang hervor. Ich hechte mich zur Seite und reiße dabei die Vitamintablette mit. Dort ist ein Gang. Hoffentlich keine Sackgasse. Doch, es ist eine! Mist! Das Herz rutscht mir in die Hose. Plötzlich stürmen zwei Geister auf mich zu. Und dies mit einer Geschwindigkeit! Beide stürzen sich auf mich. Im letzten Augenblick tauche ich unter Ihnen weg und höre über mir einen lauten Knall. Jetzt aber nichts wie weg! Als ich gerade um die Ecke biege, erkenne ich vor mir ein wandelndes Bettuch. Ein weiterer Geist.

Ich dreh' mich um und sehe ein seltsames Glitzern. Das kann nur eines bedeuten. Ich laufe so schnell ich kann auf das helle Licht zu und ... da ist es. Eine Kraftpille. Mit weit aufgerissenem Rachen schlucke ich sie hinunter. Lange Zähne winden sich aus meinem Maul. Ich drehe mich um und sehe, wie sich ein Geist verkleinert und langsam in der Ferne mit lautem Geschrei verschwindet. In diesem Augenblick läuft ein weiteres Gespenst an mir vorüber, das ich aber gerade noch mit meinen Zähnen erwische. Was übrig bleibt, sind zwei Augen, die sich auf einem ekligen Haufen um die nächste Ecke schleichen. Ich spüre, wie sich meine Zähne wieder regenerieren. Also mache ich mich auf den Heimweg.

Zuhause werde ich von meiner Frau liebevoll empfangen. In dem Moment fällt mir auf, daß sich die Vitamintablette, die ich vorhin mitriß, an meiner Hose verhangen hat: Ich gebe sie meiner Frau zum Kochen, und sie fragt mich wie jeden Tag: „Wie war's?". Und ich antworte ihr wie jeden Tag: „Nichts mehr los in diesem verdammten Labyrinth. Sogar die Geister sind sauer geworden."

Dominik Schuster



c16chris

Die Eier des Straußenkönigs

Es war einmal ein alter, grantiger Zauberer, der lebte zurückgezogen von allen Menschen ganz alleine in einem hohen Steinturm am Meer, dessen einzige Verbindung zum Festland aus einem vom Salzwasser morschen Holzsteg bestand.
Der Zauberer hatte sein ganzes Leben lang nur ein einziges Ziel verfolgt, und dies verlangte seine ganze Aufmerksamkeit – er wollte den Blitz einfangen.
Die Wellen schlugen hart gegen den kleinen Felsen, auf dem der Turm stand, und dunkle Regenwolken zogen von Westen herauf; der alte Zauberer wußte, daß ein gewaltiges Gewitter hereinbrechen würde, und er hoffte auch diesmal wieder auf den Moment, an dem sein sehnlichster Wunsch in Erfüllung gehen sollte. Die Chancen standen gut – dies wußte der alte Zauberer, denn er beobachtete schon seit Stunden das Aufziehen der Gewitterwolken, eine riesenhafte hölzerne Fliegenklatsche in der Hand haltend, mit der er sich den Blitz einzufangen versprach (nach langem Hin und Her hatte er sich für dieses Schlaginstrument entschieden, denn er wollte, wenn der Augenblick käme, auf keinen Fall einen gewischt bekommen).
Da stand er nun, der alte Zauberer, und blickte angestrengt zum Horizont – dann brach das Unwetter los, mit einer Gewalt, die ihm einen Moment lang Angst machte. Der Regen prasselte in sein faltiges Gesicht, und er schmeckte das Meerwasser auf seinen Lippen.
Plötzlich sah er einen hellen Schimmer über seinem Kopf, riß instinktiv die Fliegenklatsche gen Himmel und – patsch – der Aufprall war so heftig, daß er Mühe hatte, die Fliegenklatsche festzuhalten. Mit einem Krächzen schlug das hellschimmernde Etwas dumpf hinter dem Zauberer auf; nein, es war kein Blitz, denn, wie wir alle wissen, krächzen Blitze normalerweise nicht – auch nicht, wenn sie von einer hölzernen Fliegenklatsche getroffen werden.
Die Überraschung war groß, als sich der Zauberer benommen umdrehte, denn auf dem steinernen Boden lag ein großer, weißer Albatros, an dessen seltsamer Flügelhaltung man erkennen konnte, daß es ihm nicht gerade gut ging.
Der Zauberer setzte sich enttäuscht neben dem Vogel nieder und dieser, mit dem Tode ringend, sprach den Zauberer, der die Vogelsprache verstand, röchelnd an: „Du mußt den Auftrag erfüllen“, sagte der Albatros mit schwacher Stimme, „Ich bin ein Gesandter des Straußenkönigs Adrian, in dessen Reich ein schrecklicher Krieg wütet, und habe den Auftrag, seine Kinder, die noch nicht geschlüpft sind, in Sicherheit...“, die Stimme des sterbenden Vogels versagte für einen Augenblick, „...in das Schwalbenreich zu bringen, wo sie in Frieden aufwachsen sollen. Wenn der Krieg vorbei ist, sollen die Kleinen wieder heimkehren.“ Schmerzgepeinigt unterbrach er seine Rede. Schließlich fuhr er fort: „Ich spüre, daß mein Ende nahe ist. Daher bitte ich dich, der du dieses Unglück heraufbeschört hast, des Königs Kinder zu retten. Er wird dich fürstlich belohnen ... mit aller Macht des Universums – du weißt, der Straußenkönig unterhält Verbindungen zu den göttlichen Kaninchen; dadurch wird er den Krieg wahrscheinlich auch gewi-“, den Albatros verließen die Kräfte, er sackte tot in sich zusammen. Seine Krallen lösten sich und gaben zwei dicke Straußeneier frei, die gemächlich in die Richtung des Zauberers kullerten.
Wie aus einem bösen Traum schreckte der Zauberer hoch. „Mit aller Kraft des Universums, mit aller Macht des – ich muß die Eier retten!“ Der alte Zauberer dachte natürlich nur an die fürstliche Belohnung. Konnte er seinen Herzenswunsch aus eigener Kraft nicht erfüllen, so aber sicherlich mit aller Macht des Universums – er würde den Blitz besitzen.
Am frühen Morgen schnappte sich der alte Zauberer die beiden Eier, einige Müsliriegel, seinen langen knorrigen Wanderstock und zog los. Es wurde Frühling, und so brauchte der Zauberer nur den Schwalben am Himmel zu folgen, um in deren Reich zu gelangen.
Schon nach drei Tagen hatte sich der Zauberer jedoch total verlaufen – das Wetter war nämlich so schön geworden, daß die Schwalben in einer Höhe flogen, in welcher sie kaum von den hiesigen Bachstelzen unterschieden werden konnten (in Anbetracht der Tatsache, daß der alte Zauberer natürlich auch alte Augen hatte, aber leider keine Brille, erübrigen sich weitere Ausführungen).
Eines frühen Abends gelangte der alte Zauberer an den Rand eines kleinen Tannenwäldchens, von wo aus er dicke Rauchschwaden aufsteigen sah, die darauf schließen ließen, daß der Wald nicht unbewohnt war: er rechnete damit, dort eine Holzhakkersiedlung vorzufinden – seine Erwartungen wurden jedoch nur zur Hälfte erfüllt (wenigstens etwas, denn bei dem Pech, das der alte Zauberer bislang hatte, hätten die Rauchschwaden ebensogut von einem Waldbrand herrühren können) – dort im Walde lag keine Holzhackersiedlung, sondern ein kleines, unheimliches, halbverfallenes Häuschen, in dem eine gemeingefährliche und sehr listige Hexe wohnte. Diese ahnte sofort, daß der Person des Zauberers eine besondere Bedeutung zukommen müsse und lud ihn zu einem Teller Haferschleim ein, worüber er außerordentlich froh war, weil er seine Müsliriegel schon am ersten Tag aufgegessen hatte und er wegen altersbedingter Verdauungsschwächen seitdem seine Ballaststoffe aufs Peinlichste vermißte.
Doch dieses Problem war im Vergleich zu dem, was ihn noch erwarten sollte, gar nichts: Die Hexe hatte nämlich dem Haferschleim ein Kombi-Mix von Hypnose- und Einschläferungsdrogen beigemengt; nachdem der arme alte Zauberer der Hexe also alles über seinen Auftrag erzählt hatte, schlief er fest ein und träumte von grünroten Regenwürmern, die ihm, „Freude schöner Götterfunken“ singend, die Haare wuschen. Am nächsten Morgen wachte er als mit Bohnenwachs gefüllter Holzeimer auf -er war verhext worden.

Die Hexe nahm die beiden Eier an sich, denn sie wußte auch von der Belohnung, die demjenigen versprochen war, der die Eier in Sicherheit brachte.

Rund dreihundertzwanzig Jahre war die Hexe nun alt, und diese Zeit war nicht spurlos an ihr vorüber gegangen – sie war unsagbar häßlich. Daher hätte sie alles dafür gegeben, ihre jugendliche Schönheit zurückzuerlangen; ein passender und wirkungsvoller Zaubertrunk war ihr bislang noch nicht gelungen – ihre letzte Hoffnung lag in den Mächten des Universums, der Belohnung.

Die Eier in einem Einkaufsnetz verstaut schwang sich die Hexe auf ihren Besen, mit dessen Hilfe sie die Schwalben nicht aus den Augen verlieren hoffte. Von den Schwalben geführt, kam die Hexe die folgenden Tage sehr gut voran, und sie machte nur wenige und kurze Pausen, um schnell an ihr Ziel zu kommen.

Doch es kam der Tag, an dem die Hexe mit Erschrecken feststellen mußte, daß die Straußenkinder schon bald schlüpfen würden – und zwar, nach ihren Berechnungen, noch vor der Ankunft im Schwalbenbereich. Dies beunruhigte die Hexe ungemein, denn die wußte nicht, wie sie dann die Kleinen transportieren sollte.

Schließlich war es soweit: Gespannt setzte sich die Hexe neben die Eier, die sie in weiches Moos gebettet hatte und auf deren Schale sich die ersten Risse zu zeigen begannen; mit einem leisen Knacken sprangen die Eier auf, und zwei süße kleine Straußenkinder sahen zunächst einander und dann die Hexe verdutzt an. Von deren Häßlichkeit waren die Beiden so schockiert, daß sie ihre zarten Hälse in den Boden steckten und furchtbares unterirdisches Geschrei von sich gaben. Nachdem die Hexe die Kleinen ausgegraben hatte und jene immer noch nicht aufhörten zu schreien, ahnte die Hexe bereits, was sich später dann herausstellte: die beiden waren von dem enormen Schreck wahnsinnig geworden. Als der Hexe dann klar wurde, zu was ihre Häßlichkeit geführt hatte und die zu der Ansicht kam, daß weder die Schwalben noch der Straußenkönig besonders scharf auf zwei Straußenkinder sein würden, die den ganzen Tag nichts anderes machten, als sich gegenseitig brennende Tannenzweige in die Ohren zu stecken und dabei „We wish you a merry Christmas“ zu flöten, schämte sich die Hexe sehr und verzauberte sich reuevoll selbst in ein kleines; rotblaues, zischendes Nichts.

Die beiden Straußenkinder aber, die nun ganz auf sich allein gestellt waren, bekamen alsbald Streit, weil sie sich nicht darauf einigen konnten, wohin sie sich die Tannenzweige sonst noch stecken könnten und trennten sich wütend.

Der Straußenkönig Adrian verlor übrigens den Krieg, weil die göttlichen Kaninchen ihm niemals verzeihen konnten, daß jener ihnen bei einer Cocktail-Party einmal Senfsauce auf die Schwänze gestrichen hatte.

Thomas Esser

c16chris

Firmen-Profile

MASTERTRONIC stellt sich vor:

„The never ending Story" – des Software-Vertriebs

Man hätte als Überschrift aber auch „die unglaubliche Geschichte" wählen können. Denn was bei Mastertronic im Software-Vertrieb erreicht wurde, das klingt für Außenseiter schon etwas unglaublich, ist aber, und das soll der folgende Bericht verdeutlichen, eine „wahre Geschichte".

Alles fing an im September 1984

Der Beginn der Story geht in das Jahr 1984 zurück. Zu diesem Zeitpunkt hat der derzeitige Geschäftsführer von MASTERTRONIC, John Kellas, bereits eine Videothek in Soest, um die britischen Militäreinheiten mit den neuesten Filmangeboten zu versorgen. Nachdem sich dann der Homecomputer immer größerer Popularität erfreute, entschloß sich Herr Kellas, bei MASTERTRONIC Ltd. London Spielkassetten für Homecomputer zu kaufen und hier bei uns in Deutschland zu vertreiben. Von nun an begann eine Geschichte, die auf dem Spielesektor einmalig sein dürfte. Von September 1984 bis August 1985 entwickelte sich ein schwunghafter Software-Handel auf dem Markt, und die Spiele verkauften sich wie „warme Semmeln"! Angespornt von soviel Spontaneität und Pioniergeist im Software-Bereich für Spielekassetten, entschloß man sich deshalb in England, aus – MASTERTRONIC Ltd, London und Kellas Computervertrieb, Soest – die MASTERTRONIC GmbH zu gründen.

Die „erste Million"

Der Hauptsitz der MASTERTRONIC GmbH blieb in Soest. Hier hatte man in Räumen von ca. 220 qm Größe und einer 5-köpfigen Mannschaft mit dem Vertrieb der Spielekassetten begonnen. Der Verkaufsstart war natürlich sofort ein voller Erfolg, und so war es auch keineswegs verwunderlich, daß schon nach kurzer Zeit beachtliche Erfolge erzielt wurden. Der Softwarehandel entwickelte sich zu einem äußerst lukrativen Geschäftszweig, und 1986 gelang den Verantwortlichen ein imponierender Geschäftsabschluß. Am Ende des Geschäftsjahres hatte man – man höre und staune – immerhin 1.000.000 Spielekassetten in Deutschland verkauft. Nach dem Willen von Herrn Kellas ist man bestrebt, in diesem Jahr dieses Ergebnis noch einmal um 50% zu steigern, so daß am Jahresende insgeamt 1,5 Millionen Spielekassetten verkauft sein sollen.

„Das sind doch ganz imponierende Zahlen, die ich mit meiner kleinen Mannschaft erreicht habe", meinte Kellas mit ein wenig stolzgeschwellter Brust.

Großes Warenangebot besonderer Service

Die Frage, wie man solche Verkaufszahlen erreicht, beantwortete uns der Geschäftsführer mit folgenden Worten: „Zunächst einmal habe ich im Laufe der Zeit für ein großes Software-Angebot der MASTERTRONIC GmbH gesorgt. Man muß staunen, wenn man heute die neuesten MASTERTRONIC-Angebote durchliest. Da findet man insgesamt 71 verschiedene Titel für den ZX-Spectrum, 79 Programmtitel für Commodore 64, die Schneider CPC-Familie ist mit 37 Programmen vertreten, der Commodore C-16/116/+4 wird mit 32 Titeln berücksichtigt, und auch die Artarianer und MSX'ler werden mit etlichen Programmangeboten von uns versorgt. Außerdem bieten wir mittlerweile auch Disketten für verschiedene Systeme an. So finden Sie u.a. 3 IBM-Programme, 2 Commodore-128-Disketten, 25 C-64-Titel und 2 Atari-ST-Spiele in unserem Angebot."

Wie wir erfahren konnten, wird sich aber auf dem Diskettenbereich noch einiges tun, und schon in Kürze ist ein neues Programm für den AMIGA erhältlich, der im Moment überhaupt noch nicht berücksichtigt wird. Die Programmreihe startet mit „FEUD", welches in 2-3 Wochen erhältlich sein soll, und wird dann mit einer ganzen Reihe weiterer Neuheiten fortgesetzt.

„Der zweite wichtige Gesichtspunkt zur Steigerung der Verkaufszahlen", so Kellas, „ist der persönliche Kontakt zum Kunden! Ich bin bemüht mit jedem Kunden selbst zu sprechen, aber leider läßt sich das nicht immer in die Tat umsetzen. Ich weiß jedoch, daß meine Kunden bei Petra Rosen und Cathrine Low in guten Händen sind und eigentlich jeder meiner Mitarbeiter bemüht ist, den Kunden optimal zufriedenzustellen."

Da kann man nur hoffen, daß der Dienst am Kunden nicht nachläßt und auch in Zukunft der Service an oberster Stelle steht.

„Der dritte und wohl letztendlich entscheidende Punkt ist die Produktion von guter und äußerst preiswerter Software. Der Kunde muß zum günstigen Preis ein qualitativ gutes Programm erhalten. Dies ist ein Gebot, das bei MASTERTRONIC bei allen Programmentwicklungen an oberster Stelle steht", meint Herr Kellas.

Ob das natürlich bisher immer Beachtung fand, ist eine andere Sache, denn nicht jedes von MASTERTRONIC entwickelte Programm war auch ein absoluter Verkaufshit. Aber mit einer ganzen Reihe Programme hat man die Software-Freaks in letzter Zeit schon überrascht. Für den Verbraucher war das natürlich eine lohnenswerte Angelegenheit, und man dankte es mit den bereits erwähnten Verkaufszahlen.

Weitere Aktivitäten schon geplant

Der Expansionskurs bei MASTERTRONIC wird beibehalten. So erreichte uns dieser Tage die Meldung, daß MASTERTRONIC Ltd. Melbourne House gekauft hat und somit ein weiteres Softwarehaus zur Entwicklung neuer guter Software zur Verfügung steht. Der Verkaufspreis lag bei einer 7stelligen Summe „Pfund-Sterling. Darüberhinaus entwickelt man demnächst eigene Spielhallen-Geräte. Nach der Planung soll bereits in Kürze mit der Aufstellung der ersten Geräte begonnen werden. Nach ca. 3-4 Monaten werden dann Adaptionen der einzelnen Spiele für alle Home- und Personalcomputer erhältlich sein. Wir sind schon jetzt auf die neuen Programme gespannt und werden natürlich unsere Leser über alle Adaptionen informieren.

Auf dem internationalen Software-Markt ist MASTERTRONIC in letzter Zeit ebenfalls äußerst aktiv geworden. So gibt es mittlerweile in Griechenland, Frankreich, Italien, den Benelux-Ländern und in den USA Zweig-Niederlassungen oder eigene Software-Vertriebsfirmen. Das hatte zur Folge, daß der Marktanteil MASTERTRONICS's weltweit gestiegen ist.

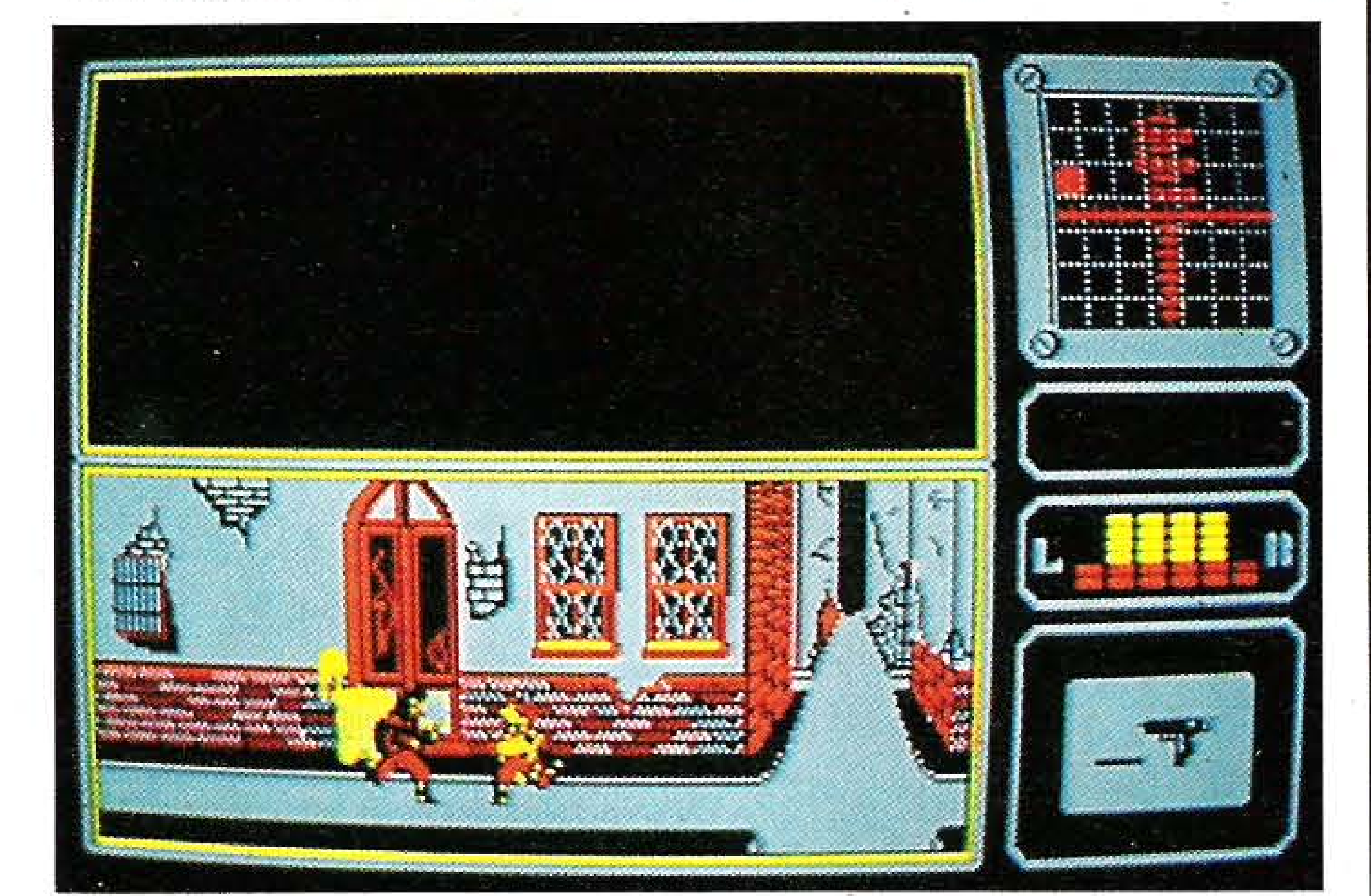
Hoffentlich vergißt man bei soviel Wachstum und Expansion nicht die eigentlichen Aufgaben. Nämlich die Produktion und den Vertrieb von guter und preiswerter Software. Man darf jedenfalls schon jetzt auf die weiteren Aktivitäten und hauptsächlich natürlich auf die weiteren Programm-Neuheiten gespannt sein. Die bisherigen Verkaufszahlen haben den Erfolg und die richtige Vorgehensweise ja bestätigt, deshalb bleibt nur zu sagen „Let's go, that's the best way!" **(red)**

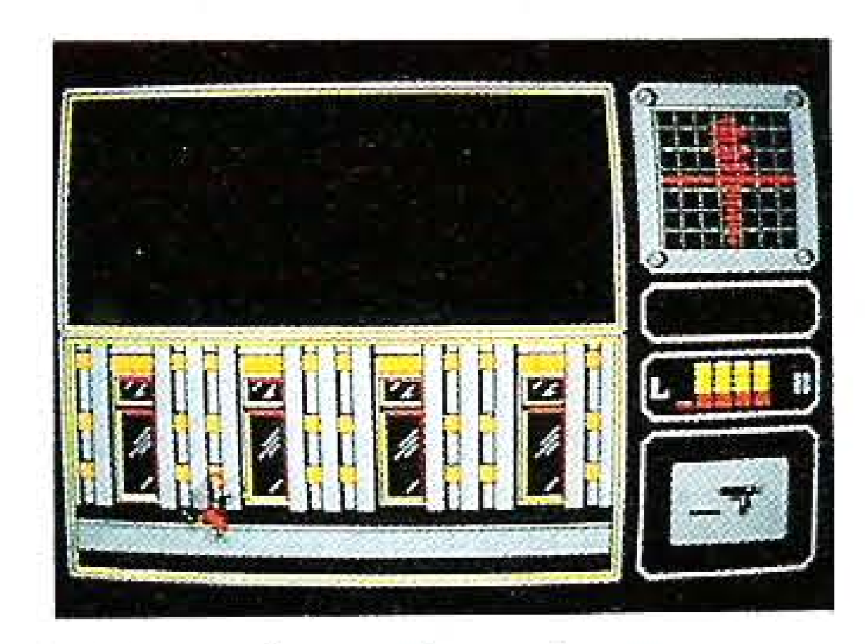
MASTERTRONIC



Im Sumpf der Großstadt

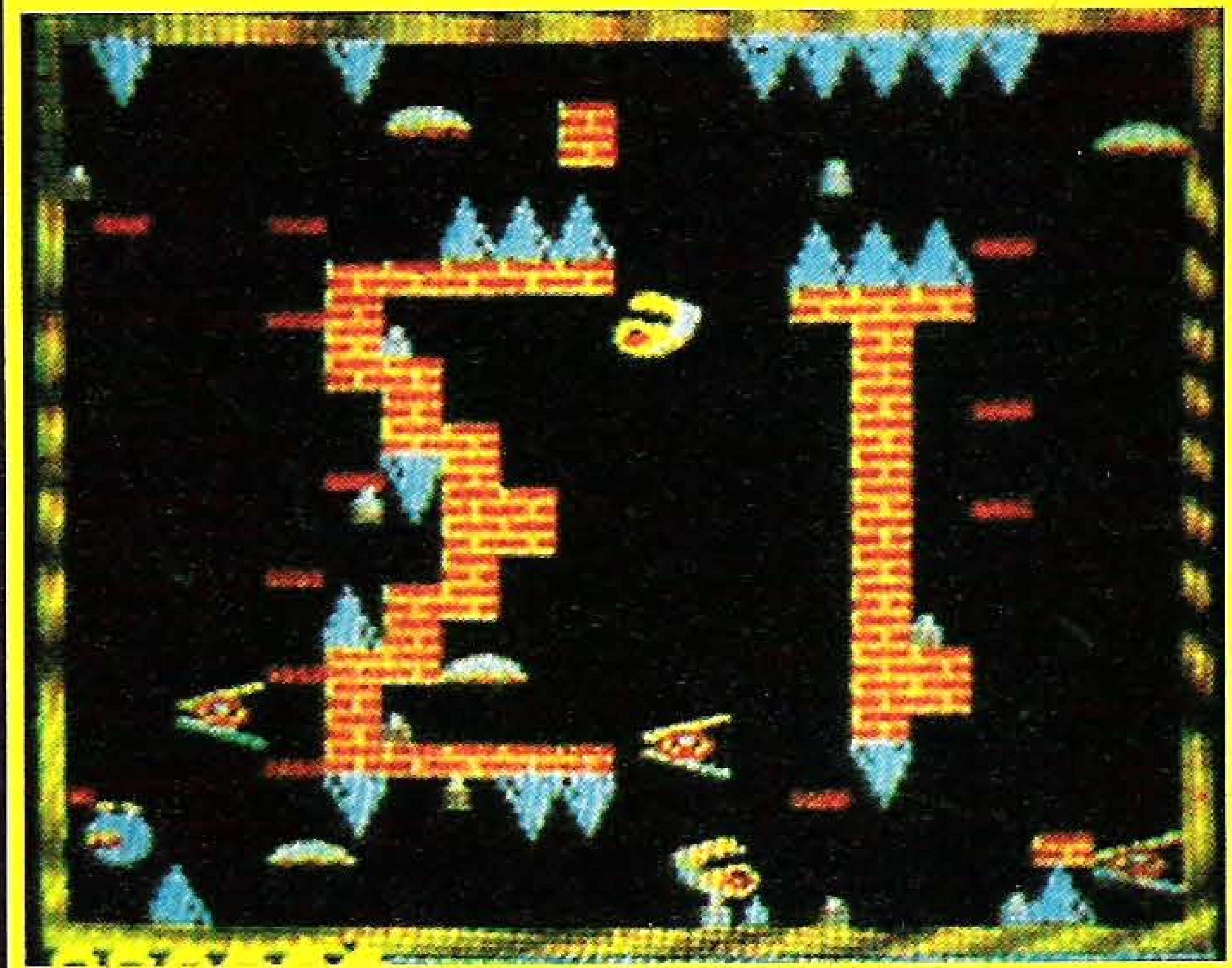
Programm: Manhattan 95, **System:** Schneider, **Preis:** Ca. 49 Mark, **Hersteller:** Ubi Soft, Frankreich, **Bezugsquelle:** Ariolasoft, Gütersloh.
Wir befinden uns im Jahr 1995. Die USA scheinen von allen guten Geistern verlassen zu sein, denn Manhattan, ehemals einer der größten Anziehungspunkte von New York, wurde zu einem gigantischen Gefängnis umfunktioniert, in dem die übelsten Gangster ganz einfach ihrem Schicksal überlassen werden. Der Staat sorgt lediglich dafür, daß keiner der „Schweren Jungs" aus Manhattan fliehen kann. Peinlicherweise wird genau in diesem Jahr das Flugzeug des Präsidenten über dem Gefängnis von Terroristen zum Absturz gebracht. Ein Mann mit Namen „Snail", der eigentlich auch in Manhattan eingebuchtet werden sollte, erhält nun den Auftrag, den Präsidenten zu finden und aus Manhattan herauszuholen. Dafür hat er aber nur 24 Stunden Zeit, denn sonst explodieren zwei Kapseln in seinen Adern, die ihm eingepflanzt wurden, um sicherzustellen, daß er den Präsidenten auch wirklich wiederbringt.
Dies ist nicht nur der Background zu dem neuen Action-Game **MANHATTAN 95** von dem französischen Hersteller **UBI SOFT**, sondern auch der Background eines sehr erfolgreichen Science-Fiction-Films mit dem Namen *Die Klapperschlange,* der vor ein paar Jahren in unseren Kinos lief. UBI SOFT hat nun die Spielfilmhandlung für den Schneider umgesetzt und den Spieler dazu verdonnert, die Rolle des explosiven Snail zu übernehmen. Das Programm setzt an der Stelle ein, wo Snail sich bereits in Manhattan befindet. Unser Held muß nun durch die verfallenen Straßen Manhattans laufen und sich dabei der Angriffe der vielen Gangster erwehren. Durch Steuerung mit dem Joystick kann er karateähnliche Tritte vollführen, um die Gegner ins Jenseits zu schikken, oder er kann sich aus seiner Ausrüstung eine seiner Waffen unter den Arm klemmen. Durch Drücken der Spacetaste gelangt man in ein Icon-gesteuertes Menü, bei dem man bei Anwahl des Waffen-Symbols zwischen einer Maschinenpistole oder ein paar Handgranaten wählen kann. Die Handgranaten sollte man sich für besondere Schwierigkeiten aufheben, denn es stehen einem insgesamt nur sechs davon zur Verfügung. Steht die Spielfigur gerade neben einem der häufig auftauchenden Autowracks, so kann man mit dem Auto-Symbol in den Wagen einsteigen und durch die Straßen rasen. Die Perspektive wechselt dann von der sonst üblichen Frontsicht zu einer Vogelperspektive, und durch Ziehen des Joysticks nach links und Drücken des Feuerknopfs steigt man dann wieder aus. Als Besonderheit muß hier noch die Möglichkeit der Kommunikation mit anderen Personen erwähnt werden, denn damit kann man manchmal einige ganz nützliche Informationen bekommen. Auf verlorenem Posten stehen dabei aber alle die, die kein Wort Französisch können, denn UBI SOFT hat das Programm in der Sprache ihrer Landsleute produziert.
Wenn man übrigens nach vielen Strapazen und Hindernissen den Präsidenten gefunden und aus den Klauen der Terroristen befreit hat, muß man auch noch das World Trade Center erklimmen und dort mit einem klapprigen Segelflugzeug, das anscheinend irgendjemand vergessen hat, gen Heimat fliegen.
MANHATTAN 95 kann man getrost als eine gelungene Film-Konvertierung bezeichnen, denn das Spiel hält sich wirklich genau an die Vorlage. Hinzu kommt die gute Grafik (die Straßen sehen wirklich sehr verfallen aus) und die gute Animation. Die Spielfigur bewegt sich flüssig und schnell, so daß alle Kampfaktionen präzise ausgeführt werden können. Leider sind die Gegner nicht annähernd so geschickt wie unser Held, denn man kann sie wirklich leicht vom Bildschirm fegen. Auch am Sound hätte man noch ein bißchen feilen sollen, denn es gibt nur eine Melodie, die einem schon nach kurzer Zeit auf die Nerven geht. Trotzdem macht das Spiel Spaß, denn gerade die spannende Handlung setzt die Motivation hoch. Wer schon immer mal einen Politiker retten wollte oder sich den Film inzwischen zum tausendsten Mal angeschaut hat, dem kann man MANHATTAN 95 wirklich nur empfehlen, aber auch Freunde langwieriger Suchaktionen werden auf ihre Kosten kommen. *philipp*





Grafik:	9
Sound:	4
Spielablauf:	8
Motivation:	8
Preis/Leistung:	8

BBC is still alive!



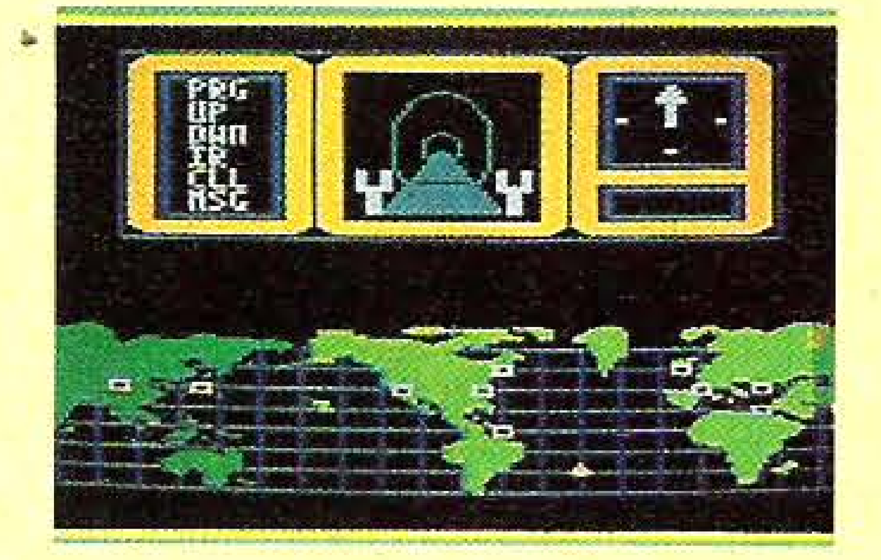
Programm: Hunkidory, **System:** BBC/Electron, **Preis:** ca. 12 Mark, **Hersteller:** Bug-Byte, London, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg.
BUG-BYTE zeigt recht eindrucksvoll, daß auch **BBC/Electron-Software** zu vernünftigen Preisen gewisse Vorzüge aufweisen kann! Das vorliegende Spielchen, welches für etwa 12 Mark (Kass) angeboten wird, ist eine Art von „Gerüstspiel", wie wir es bereits kennen. Dave, der Roboter, ist in ein grafisch bezauberndes Umfeld gesetzt worden, wo er es mit „Aliens" zu tun hat. Er steigt Lifte hinauf, muß auf „stachliges" Obacht geben; und er springt und fightet wie ein Berserker. Dave sammelt kleine Zylinder, die ihm im Endeffekt ermöglichen, der teuflischen Höhle, in der er sich befindet, zu entkommen. Aber: Er muß schon alle aufsammeln. Gerade dies macht das Spiel so schwierig. Keine einfache Aufgabe für den Spieler, der den Dave durch Feindesland geleiten muß. Insgesamt 20 Bilder, 21 verschiedene Gegner und etliche Lifte warten auf den Abenteurer. Sehr schön auch, daß die „Musik-Frage" beim BBC/Electron auch mal zur Zufriedenheit gelöst wurde. Selbst ein Demo-Mode darf bei **HUNKIDORY** nicht fehlen; einem Spiel, das zu den besten für den BBC/Electron gehört! Noch ein Tip: Versuchen Sie doch einmal „CTRL/C", und lassen Sie sich überraschen! *hine*

Grafik	9	**Motivation**	8
Sound	8	**Preis/Leistung**	9
Spielablauf	7		

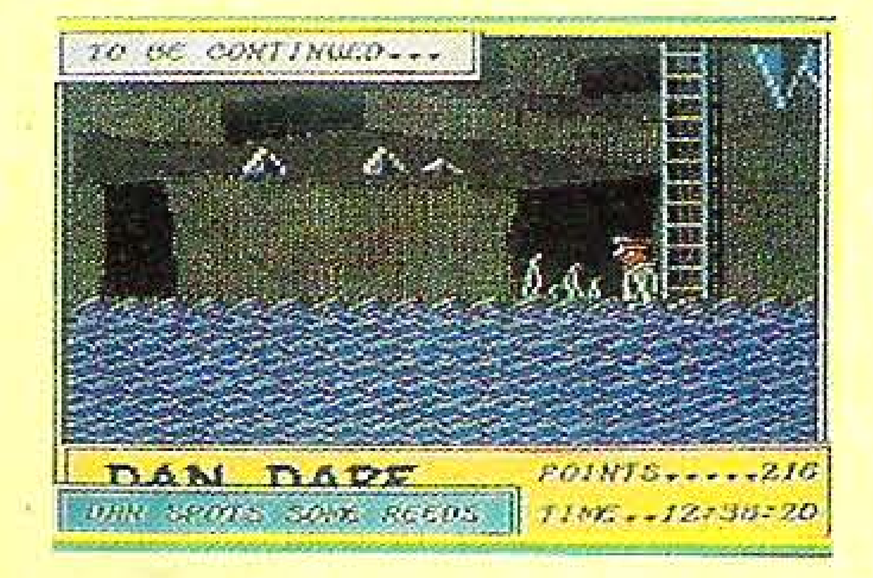
Vom Comic bis zum Squash

Programm: Now Games 4, **System:** C-64 (wurde getestet!), Schneider, Spectrum, **Preis:** ca. 35 Mark, **Hersteller:** Virgin Games, London, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg, T.S. Datensysteme, Nürnberg, Computer Bauer, München.

Drei Compilations, wie die Sammel-Kassetten (-Disketten) so schön neudeutsch heißen, hat **VIRGIN GAMES** über die vergangenen Jahre feilgeboten. Alle Zusammenstellungen hatten einen beachtlichen Erfolg. Und: Seien Sie versichert, **NOW GAMES 4** setzt noch einen drauf! Meines Erachtens ist dieses Ding vortrefflich! Es ist selbstverständlich, daß das scharfe Auge der Kritik auch einige kleine Mängel an der Spielesammlung entdecken konnte; Mängel, die sich vor allem auf **Hacker** bezogen, einem Spielchen, das ich noch nie so recht mögen könnte. Das „Drama" beginnt schon beim Eingeben des „Logons": Mit ein paar „RETURNS" ist man schon drin im Network...



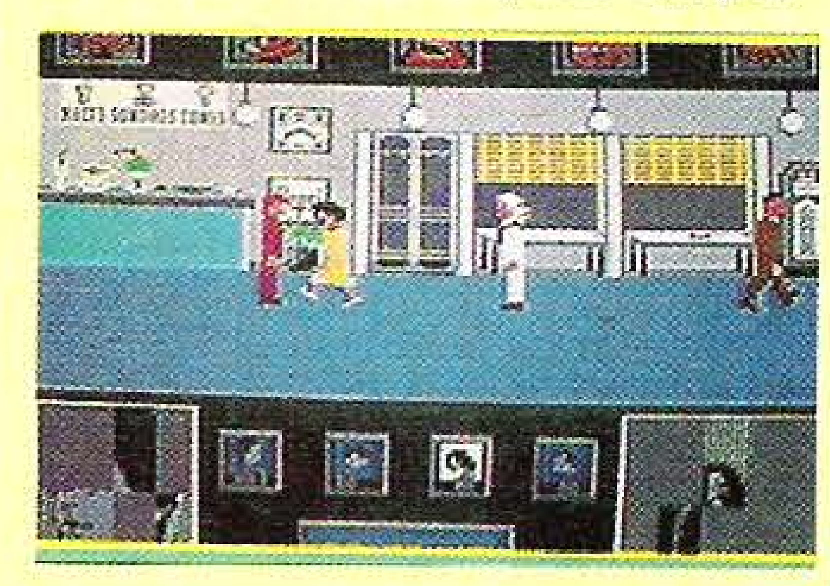
Doch: Beginnen wir mit dem ersten Teil dieser Spielesammlung! Gleich zu Anfang werden wir mit dem erstklassigen, „hauseigenen" Spiel **DAN DARE** bekanntgemacht. Ich glaube, man muß gar nicht viel über diesen „ersten" Computer-Comic erzählen. Vielleicht nur: er ist nach wie vor äußerst reizvoll, farbenfroh und spannend!



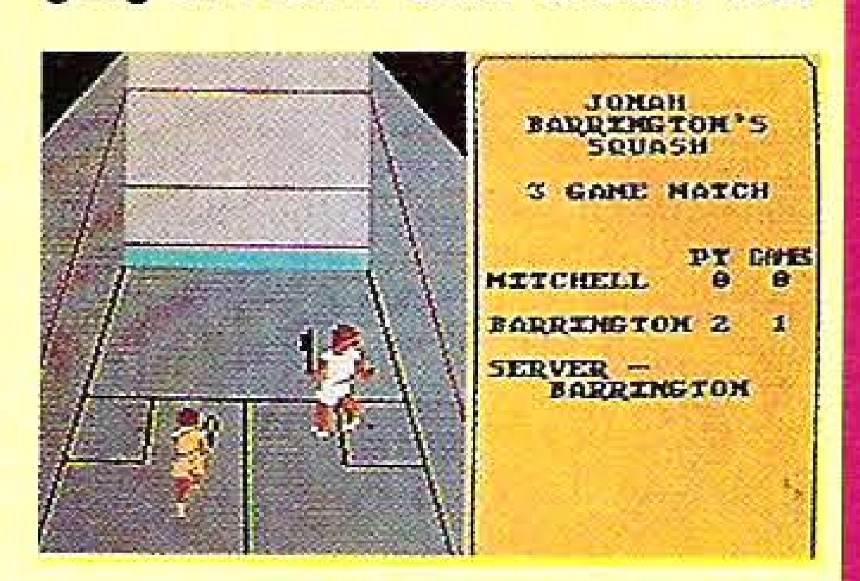
BACK TO THE FUTURE ist ein reizvolles Action-Adventure, frei nach Stephen Spielberg's Streifen. Ich möchte es einmal vom „Layout" her mit *Jack the Nipper* vergleichen. Es gehört schon eine Portion Geduld und Spucke dazu, um auf den richtigen Dreh zu kommen!



Das dritte Programm ist das bekannte Strategie-Action-Spiel **MISSION OMEGA**, welches wohl zu den besten dieser Gattung gehört. Hier stimmt auch einmal die Grafik, die im allgemeinen bei Strategie-Produkten leicht vernachlässigt wird. Besonders viel Freude hat mir **JONAH BARRINGTON'S SQUASH** bereitet. Dies lag nicht zuletzt daran, daß ich per-



sönlich ein begeisterter Squasher bin (Amateur)! Es war gut zu sehen, daß auch ein etwas älteres Programm noch seine Reize hatte. Nachdem ich das Sport-Spiel eingeladen hatte, teilte mir das Programm mit, daß das „Menü angerichtet sei"! Aus jenem wählte ich mir schnell einen Mitspieler, die Ball-Geschwindigkeit und die Anzahl der zu spielenden Sätze aus. Redaktions-Kollege Bernd wagte es, mit mir ein kleines Match zu versuchen, und los ging's! Nach dem ersten Auf-



schlag hatte ich noch Schwierigkeiten (ähnlich erging's Bernd!), den Ball genau zu treffen, um meinen Widerpart in Verlegenheit zu bringen. Nun, Bernd und ich steigerten uns – das heißt, eigentlich steigerte sich mein „netter Kollege" mehr als mir lieb war. Ja: Mein Leser, auch wenn dieser selbst ein begeisterter Squasher sein sollte, würde er mir wohl kaum dafür dankbar sein, wenn ich hier im einzelnen berichten wollte, was mir widerfuhr...

Der Versuch eines kurzen Schlußwortes: NOW GAMES 4 bietet zu einem vernünftigen Preis „vernünftigen" Stoff. Und: Wenn wir schon bei den Begriffen „Sammlung" oder „Muster" bleiben wollen, so ist zu bemerken, daß diese Zusammenstellung ein wahres „Muster" an Vortrefflichkeit darstellt.

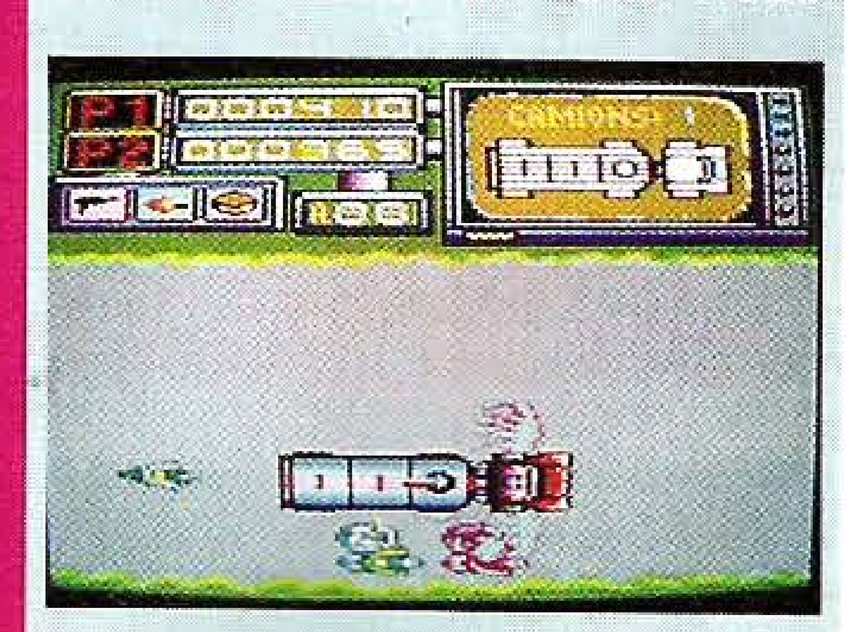
Manfred Kleimann

Grafiken	**4-9**
Sounds	**7-10**
Spielabläufe	**3-10**
Motivation	**1-11**
Preis/Leistung	**9**

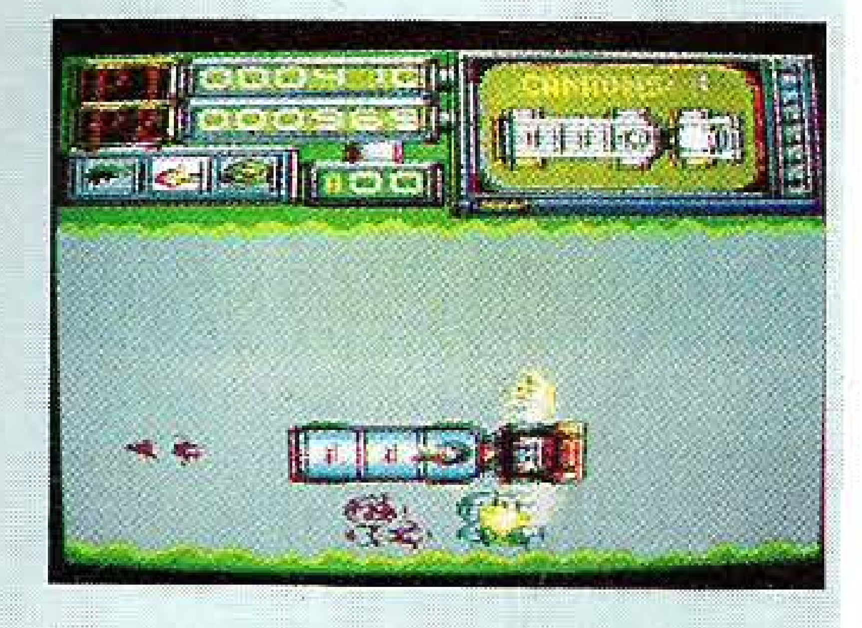
Mad Max läßt grüßen!

Programm: Asphalt, **System:** Schneider **Preis:** ..., **Hersteller:** Ubi Soft, Frankreich.

Wir schreiben das Jahr 1991. Die Staßen sind zum Tummelplatz übler Gesellen geworden. Nachdem zahlreiche Lkw überfallen wurden, haben sich die Trucker nun bewaffnet. Sie sind in diesem Spiel der Fahrer eines mit MG, Flammenwerfer und Minen ausgerüsteten Brummis. Ihre Aufgabe: Bringen Sie Ihre Fracht sicher zum Bestimmungsort. Die Asphalt-Gangster sind natürlich ebenso an Ihrer Ladung interessiert, und so müssen Sie sich Ihrer Haut erwehren. Das Ganze sieht dann so aus, daß man in der Bildschirmmitte einen Lkw nach oben und unten steuern kann. Die Gegner, Motorräder und Autos, kommen von links oder rechts auf den Laster zu und beschießen diesen. Oben auf dem Lkw ist ein drehbares MG angebracht, mit dem sie die Angreifer zurückschlagen können. Durch Druck auf die Leertaste kann man zwischen den einzelnen Waffensystemen auswählen. Mit den Minen kann man Gegner bekämpfen, die direkt von hinten kommen. Mit den Flammenwerfern schließlich, kann man diejenigen Angreifer „rösten", die so vorwitzig sein sollten, sich neben das Führerhaus zu setzen. Wie man schon an der bisherigen Beschreibung sehen kann, handelt es sich bei **ASPHALT** um ein recht brutales Game. Die Grafik ist, wie von **UBI SOFT** auch nicht anders zu erwarten war, recht gut. Am oberen und unteren Spielfeldrand scrollt die Straßenbegrenzung sauber von links nach rechts. Die verfügbare Munition ist begrenzt, wird aber nach einiger Zeit wieder aufgefüllt. Einen Bonus kann man dadurch erlangen, daß man einen Level möglichst schnell hinter sich bringt. In den höheren Schwierigkeitsstufen kommen natürlich auch neue



Formen von Angreifern hinzu, so daß das Spiel für einige Zeit interessant bleibt. Allerdings wird bei ASPHALT nur „geballert", mit Strategie hat das Spiel nichts im Sinn. Und ob es sehr geschmackvoll ist, ausgerechnet auf Autos und Motorräder zu schießen? Na, ich weiß nicht! Meiner Meinung nach handelt es sich bei ASPHALT um eines der umstrittenen Spiele, bei denen man aufpassen sollte, daß Jugendliche und speziell Kinder sie nicht in die Hände bekommen. Es sieht nämlich sehr „realistisch" aus, wenn eins der gegnerischen Fahrzeuge in



Flammen aufgeht und als Trümmerhaufen zurückbleibt. Grafisch ist an Asphalt nichts auszusetzen, auch der Sound ist gut und kann sich hören lassen. Nur die Spielidee, die ist nun wirklich „unter aller Würde"! Wem sowas gefällt, zugreifen. Ansonsten: Finger weg!

O. Schmidt

Grafik:	**9**
Sound:	**8**
Spielablauf:	**5**
Spielmotivation:	**6**
Preis/Leistung:	**6**

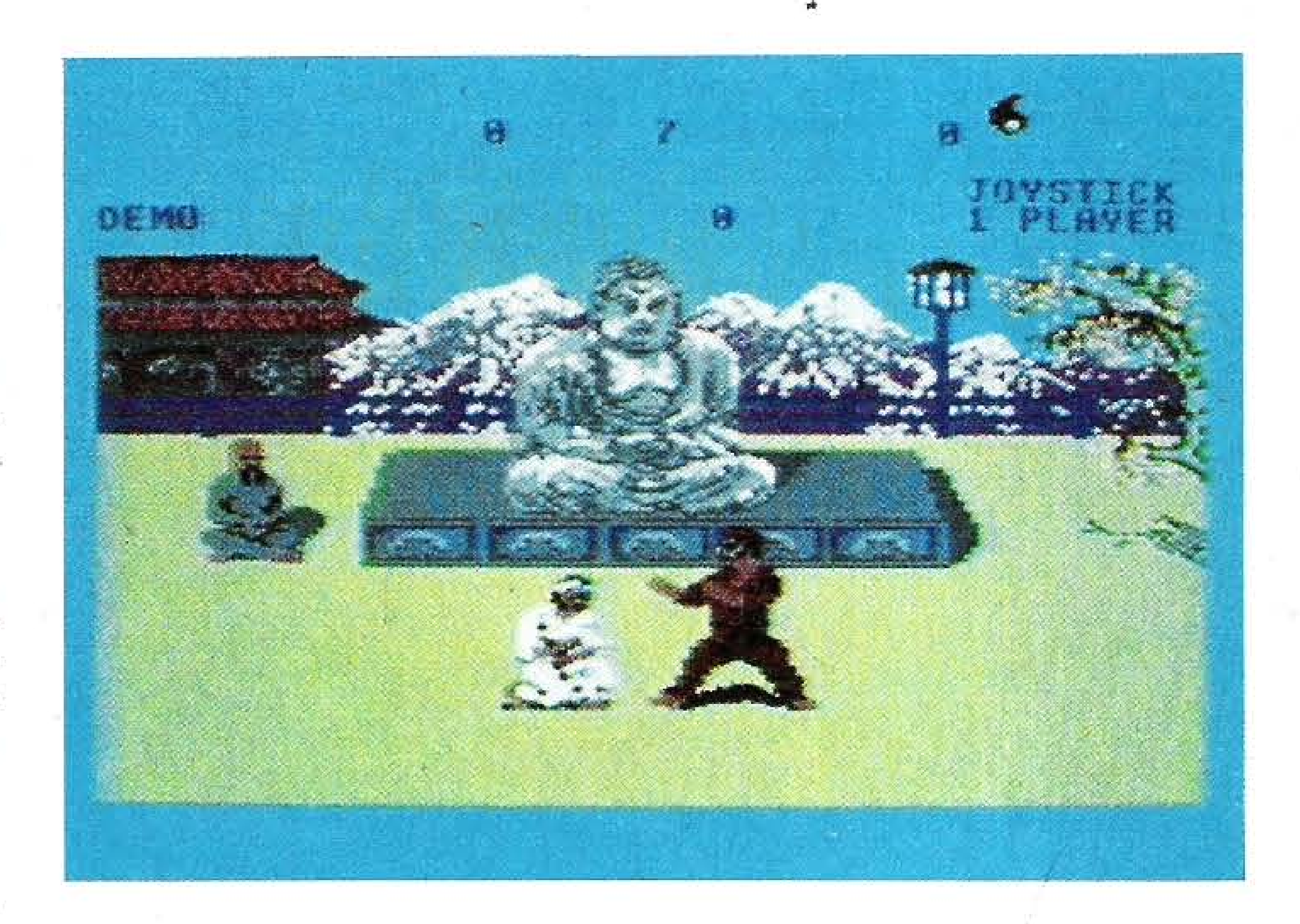


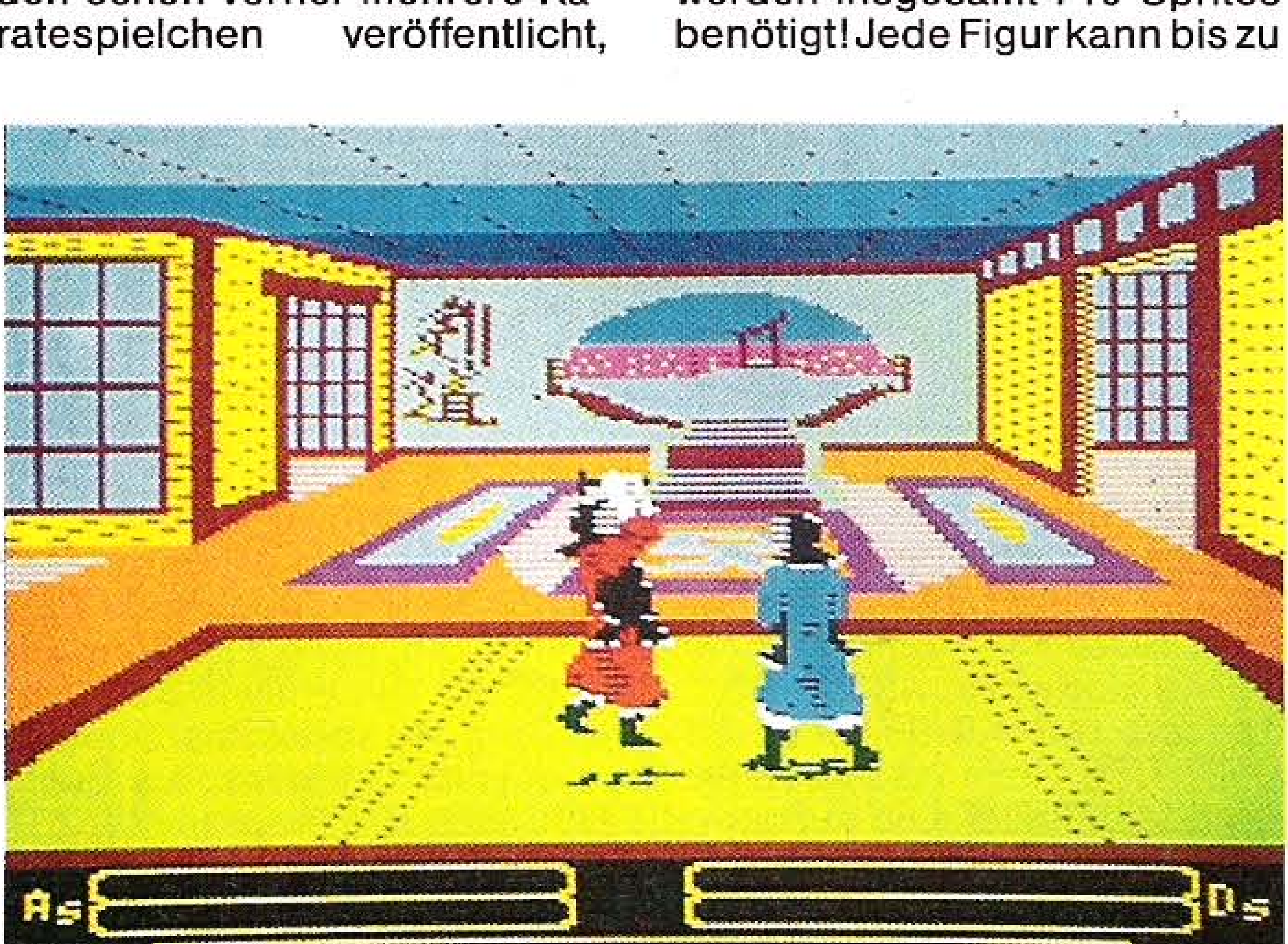
Der alte Recke wird nicht müde: die Faust explodiert immer noch!

Thuck! Ein hoher Schlag mit meiner Faust macht meinen Gegner für einen Moment kampfunfähig. Grunch! Gerade wollte ich einen Schritt auf ihn zugehen, da steht der Typ auf und versetzt mir einen Tritt in den Nacken. Das war zu viel für mich! K.O.

Programm: The Way of the exploding Fist, **System:** Spectrum, Schneider, C-64, MSX, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Melbourne House, England.

Nein, ich kämpfe nicht etwa mit meinem Chefredakteur um eine Gehaltserhöhung, sondern spiele eines der besten Computer-Kampfspiele. Die Rede ist von **THE WAY OF THE EXPLODING FIST**, das zu einem absoluten Renner für **MELBOURNE HOUSE** wurde (es gibt übrigens schon seit längerer Zeit eine Fortsetzung). It's really a golden Oldie! Es wurden schon vorher mehrere Karatespielchen veröffentlicht, doch dieses hier ist zweifellos das beste (und das ist es meiner Meinung nach auch noch heute), denn Geschwindigkeit, Anzahl der Bewegungen, Gafik, Sound und Spielmotivation sind einfach überragend. Gekämpft wird, je nach Computerversion, vor vier Hintergrundgrafiken: eine Pagode, ein See mit Bergen, in einer Turnhalle und vor einem Buddha. Allein die Hintergrundgrafiken kann man als gelungen bezeichnen. Doch die Animation ist noch um einige Ecken besser! Die Sprites sind 72 Pixels hoch, und für die Bewegung der Spielfiguren werden insgesamt 740 Sprites benötigt! Jede Figur kann bis zu





18 verschiedene Bewegungen machen. Das mag zwar am Anfang mit der Steuerung einige Probleme bereiten, doch den Dreh hat man schon recht schnell raus. Bis man jedoch den computergesteuerten Gegner auf die Matte legen kann, ist es ein (relativ) langer Weg. Normalerweise führt eine gute Grafik zum Verlust von Programmgeschwindigkeit, doch das ist bei EXPLODING FIST nicht der Fall – da fliegen die Fäuste nur so durch die Gegend. So richtig Spaß macht das Programm aber erst, wenn man zu zweit gegeneinander spielt. Zusätzlich zeichnet das Spiel noch der gute Sound aus.

Da gibt es auf der einen Seite den fetzigen Hintergrundsound (in japanischem Stil, versteht sich) und auf der anderen Seite die Effektgeräusche: Von einem normalen Kampfschrei (Tarzan würde neidisch werden) bis hin zu einem „Uff", wenn jemand einen Schlag in den Magen bekommen hat, ist alles vorhanden. Was will man mehr?

Fazit: Dieses Karatespiel wird nicht so schnell langweilig – es macht immer wieder Spaß, den Gegner zu überlisten (bis zu einem bestimmten Level klappt das ja auch...). Für mich ist THE WAY OF THE EXPLODING FIST ein Spiel, das bei mir immer noch hoch im Kurs steht!

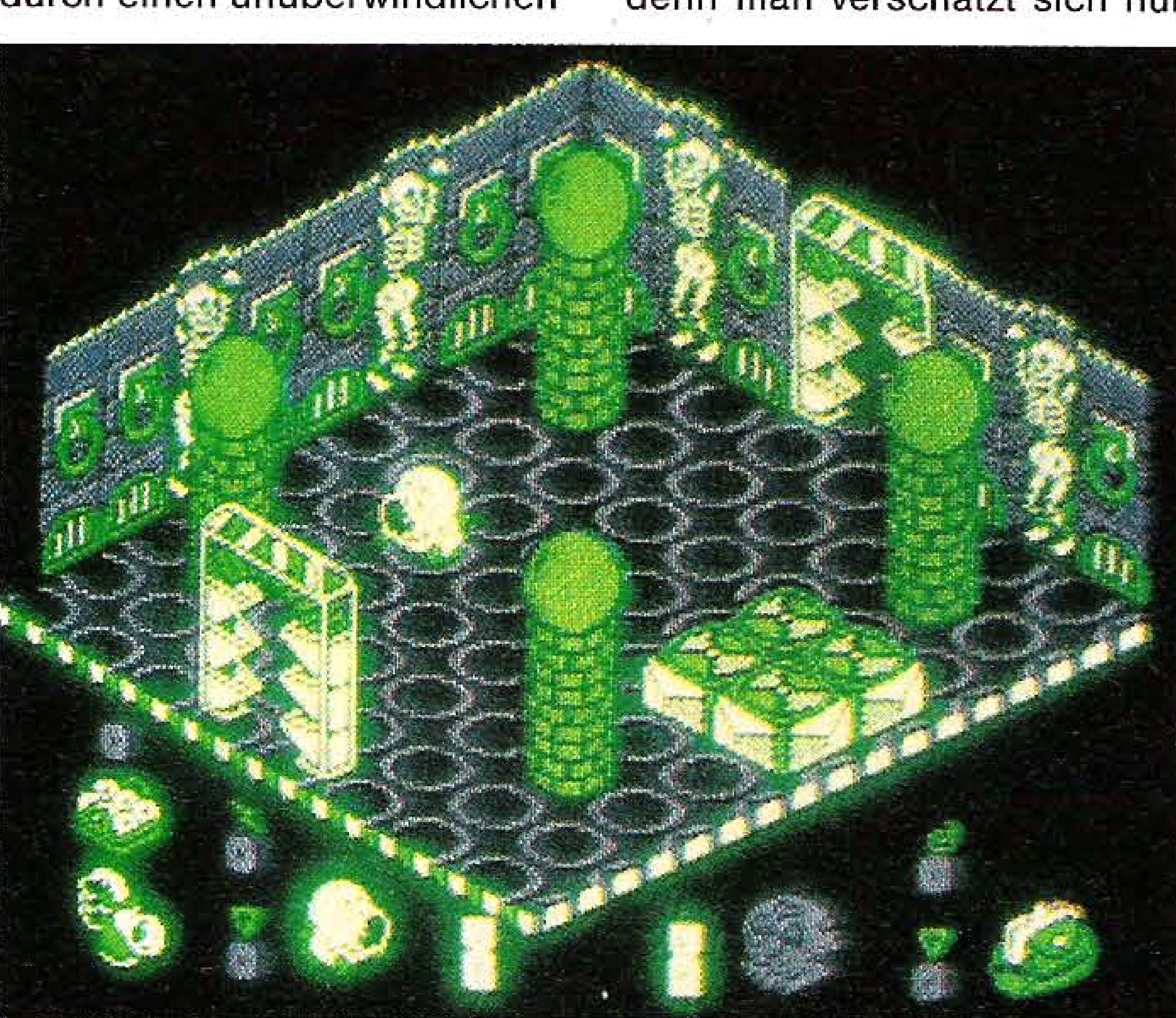
Stefan Swiergiel

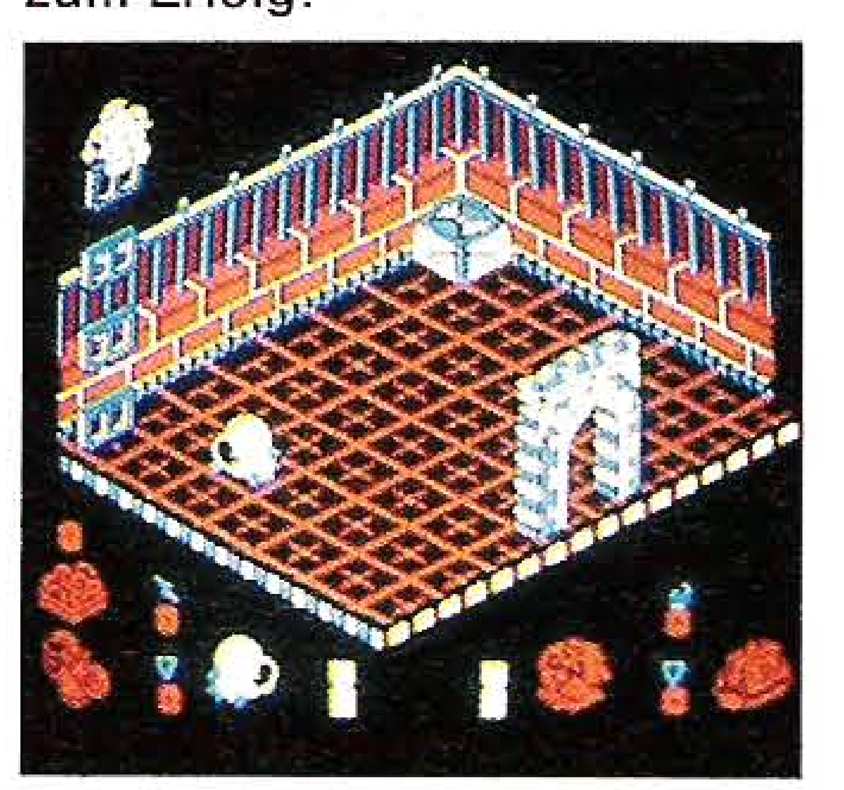
Grafik:	**10**
Sound:	**9**
Spielablauf:	**11**
Motivation:	**9**
Preis/Leistung:	**9**

Ein excellenter Comic Strip!

Programm: Head over heels, **System:** Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 30 DM (Spectrum), ca. 40 DM (Schneider), **Hersteller:** Ocean, England, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Kennen Sie eigentlich den unbesiegbaren Comic-Helden BATMAN? Wenn ja, dann haben Sie vielleicht auch schon von dem großen Softwarehit gleichen Namens aus dem letzten Jahr gehört. Das englische Softwarehaus **OCEAN** nahm damals die Versoftung des Superhelden vor, und diese Firma ist es auch, die nun den Nachfolgehit **HEAD OVER HEELS** auf den Markt bringt. HEAD OVER HEELS hat nun nichts mit dem gleichnamigen Pop-Song des einstigen Fußballstars Kevin Keegan zu tun, vielmehr müssen sie sich „Hals über Kopf" (Head over heels) in ein Comic Arcade-Game der Superklasse stürzen. In einem geheimnisvollen Schloß namens „Blacktooth Castle" befinden sich zwei Superhunde, deren Rasse ziemlich undefinierbar ist. Leider sind aber die beiden durch einen unüberwindlichen Zaun getrennt, so daß sie nicht zusammen kämpfen können, um das bösartige Blacktooth Imperium zu stürzen. Ihre Aufgabe als Spieler ist es nun, die beiden befreundeten Vierbeiner wieder zusammenzubringen, wobei sie allerdings beachten müssen, daß die Herrscher von Blacktooth Castle einige bösartige Vasallen in den zahlreichen Räumen des Schlosses stationiert haben, die ihnen das Leben ganz schön schwer machen können. Hilfreich sind für Sie aber die zahlreichen Teleport-Stationen, die Sie in bester Enterprise-Manier aus dem jeweiligen Raum „beamen" können. Doch Vorsicht: Nach dem Teleport warten einige unliebsame Überraschungen auf den Spieler, wie zum Beispiel explodierende Flure oder ähnliche Gemeinheiten. Im Gegensatz zu dem Vorläufer *Batman* ist es bei HEAD OVER HEELS allerdings nicht ganz so schwierig, die ersten Räume zu erkunden und dabei noch zu überleben. Hilfreich ist auch die exzellente Steuerung der Spielfigur. Wenn man z.B. in die Luft springt, kann man mit dem Joystick die Richtung und die Weite bestimmen, in die man springt. Die exakte Steuerung macht es also möglich, schwierige Teile des Programms erfolgreich zu meistern und eine Sehnenscheidentzündung zu verhindern, denn ein umständliches Rudern mit dem Joystick entfällt. Die Grafik der Räume ist übrigens in einer netten 3D-Grafik gehalten, die ein gutes Spielfeeling aufkommen läßt. Bei der Steuerung sollte man sich aber nicht durch diese Darstellungsweise irritieren lassen, denn man verschätzt sich nur zu leicht bei den Entfernungen. Was die Innenarchitektur der Räume angeht, so muß man sagen, daß sie sehr detaillreich und witzig entworfen wurden. Es macht wirklich Spaß, die vielen monströsen Ungeheuer zu entdecken, vielleicht bekommt der eine oder andere Spieler auch einige Anregungen für die Gestaltung der eigenen vier Wände. Ein Tip noch: Wenn man nun die beiden Superhunde zu einem schlagkräftigen Duo vereinigen will, sollte man besonders nach den verschiedenen Kontrollsystemen Ausschau halten und jeden einzelnen Raum äußerst vorsichtig erkunden. Nur dieser Weg führt zum Erfolg!





Fazit: HEAD OVER HEELS ist ein spannendes Arcade-Game, das jeden verwegenen Spiele-Freak an den Bildschirm fesseln dürfte. Einzig und allein der Sound ist etwas zu bemäkeln, denn außer den üblichen Laufgeräuschen und ein paar anderen Effekten hätte man etwas mehr in dem Programm unterbringen können. Stürzen Sie also das Blacktooth Empire, damit das Universum wieder ruhig schlafen kann! *philipp*

Grafik:	9
Sound:	6
Spielablauf:	10
Motivation:	9
Preis/Leistung:	9

Auch BBC ballert

Programm: Uranians, **System:** BBC/Electron, **Preis:** ca. 12 DM, **Hersteller:** Bug Byte, **Bezugsquelle:** Glass House Games.

Kaboom! Wuuschsch! ... Tschabumm!...Mist! Schon wieder so 'ne blöde Bombe von den **URANIANS.** Nicht zu fassen!....Kawooom!... Wir in der Redaktion wissen nicht, was in ihn gefahren ist. Es wird wohl das neue Game sein, was ihn vor dem Bildschirm festnagelt. Da sitzt er am BBC und ist durch nichts wegzulocken. Es scheint ganz so, als habe **BUG BYTE mit URANIANS** wieder voll zugeschlagen, obwohl es im Augenblick eher so klingt, als würden letztere bei ihm entsprechend reinhauen. Kein Wunder, bei dem Action-Game, das mal wieder ein Ballerspiel ganz nach seinem Geschmack zu sein scheint. Vier verschiedene Arten von Aliens, die sich unterschiedlich bewegen, machen ihm die Hölle heiß. Ganze Raumschiffverbände greifen an. Die Grafik kann sich sehen lassen, mal ganz abgesehen von einigen Spezial-Effekten und Sprachausgabe, die das Ganze noch abrunden. Zum Spielablauf braucht wohl weiter nichts gesagt zu werden. Alle relevanten Informationen gibt's im Spiel selbst. Übrigens, er sitzt immer noch.... *c.e.f.*

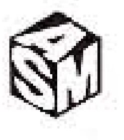
Grafik	8	**Sound**	7
Spielablauf	6	**Motivation**	8
Preis/Leistung			8

Schlag auf Schlag

Programm: Hit Pak, **System:** C-64, Schneider CPC, **Preis:** C-64/Schneider 35 Mark (Kass.), 49 Mark (Disk.), **Hersteller:** Verschiedene (**Compilation:** Elite Systems Ltd.), **Bezugsquelle:** U.a. Leisuresoft, Dortmund.

Das zählt schon zum Feinsten, was **ELITE** da auf dem **HIT PAK** zusammengetrommelt hat. Für einen angemessenen Preis bekommen die Commodore- und Schneider-User (eine Spectrum-Version ist vorgesehen) sechs Spiele, die Aufsehen erregten und in der einschlägigen Presse für Schlagzeilen sorgten. Den meisten von Ihnen werden die in dem Paket enthaltenen Programme sicher längst bekannt sein, daher wollen wir auf eine nochmalige Vorstellung der einzelnen Spiele verzichten. Für diejenigen aber, die das ein oder andere Spiel noch nicht kennen, geben wir hier noch einmal die Ausgabennummer und Seitenzahl der jeweiligen Besprechung in ASM an. Und auf geht's! Der HIT PAK enthält: **Scooby Doo/Elite** (ASM 2/87, Seite 7), **Fighting Warrior/Melbourne House** (ASM 3/86, Seite 13), **Bomb Jack/Elite** (ASM 5/86, Seite 13), **Antiriad/Palace Software** (ASM 9/86, Seite 26), **Jet Set Willy II/Software Projects** (ASM 9/86, Seite 64) und **Split Personalities/Domark** (ASM 7/86, Seite 70). Na, wenn das nichts ist! Übrigens: Als kleine Zugabe befindet sich auf dem HIT PAK noch das Programm **DUET,** ein Actionspiel des härteren Kalibers, bei dem Sie sich gegen feindliche Soldaten behaupten und durch das Territorium des Gegners hindurchkämpfen müssen.

Bernd Zimmermann



Many many Sprites: Die Brücke am Kwai

Programm: Army Moves, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, MSX, **Preis:** ca. 32 Mark (Kass); ca. 45 Mark (Disc), **Hersteller:** Imagine, Manchester, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg, Glass House Games, Felsberg.

Zu Beginn des neuen **IMAGINE**-Produktes fiel mir sofort eine bekannte Melodie ins Ohr: Dada, da da da dada,... Es war der „River Kwai-Marsch", die Titelmelodie des Antikriegsfilms mit Sir Alec Guiness. Schade nur, daß die Melodie eines Melodrams gerade für ein Kriegsspiel verwendet wurde, das sich **ARMY MOVES** („Truppenbewegung") nennt! Doch zur Sache:

Kaum hatte ich die C-64-Kassette in den Rekorder gelegt, ertönte der mittlerweile (seit Knight Rider) alte Ladesound von OCEAN/IMAGINE. Als dann das Menü „angerichtet" war, ging ich mit meinem Tank (oder: Panzer) auf Feindesjagd! Das „Layout" des Spiels erinnerte mich stark an eine Kombination aus *Green Beret* und *Moon Patrol;* die Spielebene ist die „Brücke am Kwai", die alle paar Meter riesige Löcher aufweist. So rattere ich also mit meinem Panzer, der mit Flakgeschützen bestückt ist, ins erste Level hinein, wo mir „eine Menge Sprites" begegnen. Es tauchen urplötzlich feindliche Abfangjäger auf, die mich unter Beschuß nehmen. Zusätzlich kommen noch einige Panzer auf mich zu, denen ich per Sprung (!?!) ausweichen muß. Wenn ich mit denen kollidiere oder getroffen werde, verliere ich eines meiner „Panzer-Leben" (insgesamt habe ich fünf davon).

Ich muß gestehen, daß ich nur mit einigem taktischen Geschick mal gerade so über die erste Runde, sprich: Level, gelangte, wo ich die Helicopter-Basis des Feindes erreichte. Zu mehr reichte es nicht mehr!

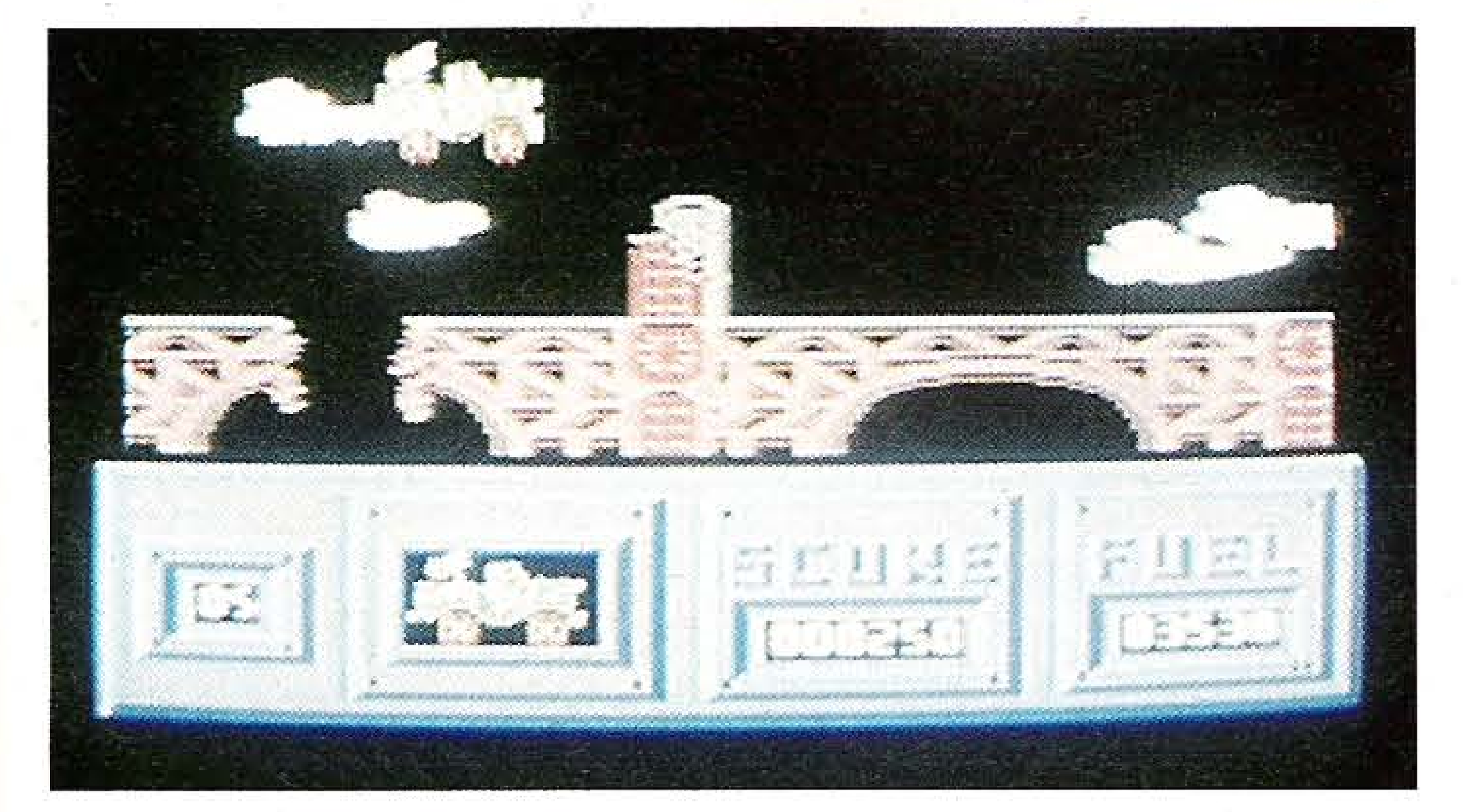
Es handelt sich bei ARMY MOVES um ein verdammt schwierig zu spielendes Programm, das schon viel Geduld und Spucke erfordert. Es ist also ein Abenteuer, von dem man „noch lange Zeit" sprechen wird.

Übrigens: Auf derselben Kassette (oder Diskette) befindet sich der zweite Teil des Action-Programmes, das man allerdings nur mit dem fünfstelligen Nummern-Code laden kann, den man nach Abschluß des ersten Abschnittes erhält. In den insgesamt sieben Levels ist man bisweilen auch mit dem Hubschrauber und gar zu Fuß (!) unterwegs, um sich durch die feindlichen Linien zu schlagen. Man gelangt über besagte Brücke, gerät aber auch in Dschungel-Gebiete, bevor man „in der Wüste" steht. Die Art der Waffen ändert sich von Fall zu Fall – manchmal muß man mit 'ner Pistole auskommen, während man zuweilen auch mal mit Missiles rumhantieren kann. Wichtig ist es, genügend Punkte zu sammeln, die man durch das Zerstören von feindlichem Gerät erhält. Im zweiten Abschnitt bekommt man neben 25.000 Punkten Bonus neun Leben, um die schwierigeren Aufgaben zu lösen.

Faktum: ARMY MOVES ist ein typisches Ballerspiel harter Action-Machart, welches unter Umständen der Zensur zum Opfer fallen könnte. Für alle diejenigen, die bereits *Green Beret* „verschlungen" haben, ist ARMY MOVES ein echter Nachfolger! Grafik, Sound, Spielinhalt und Motivation stimmen. Obwohl ich nicht gerade ein Befürworter von Kriegsspielen bin, so muß ich trotzdem feststellen, daß das neue IMAGINE-Produkt sicherlich bald ganz oben in den Charts zu finden sein wird!

Manfred Kleimann

Grafik	**9**
Sound	**9**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

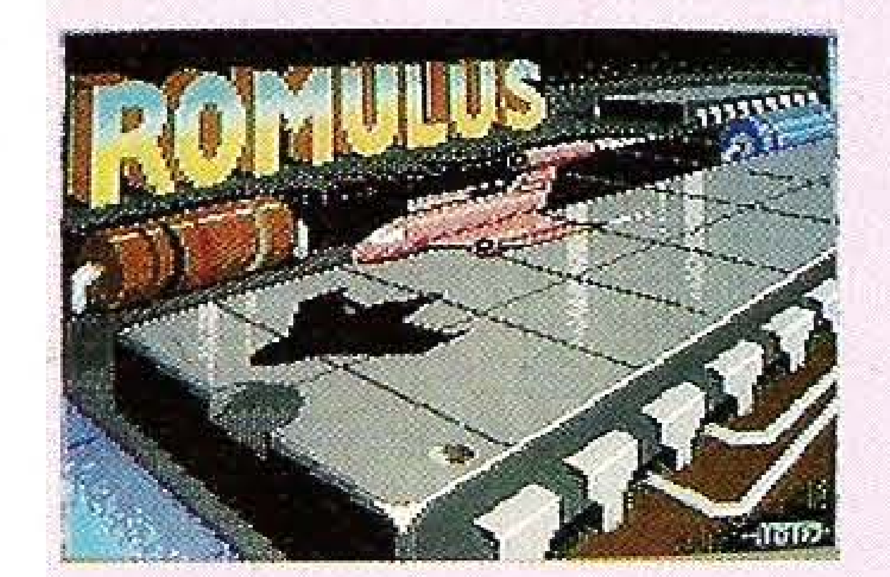




Das ging daneben!

Programm: Romulus, **System:** C-64, Preis: Kass. ca. 30 Mark, Disk. ca. 40 Mark, **Hersteller:** Quicksilva, England, **Bezugsquelle:** U.a. Software-Magazin, München; Micro-Händler, Mönchengladbach.

Die Computer-konstruierten Mega-Chips im Igos-Transputer-Werk machen Schwierigkeiten: Konstruktion und Prüfung erfolgen betriebsintern,



doch die Mega-Chips beginnen, eigene, intelligente Bugs zu entwickeln. Diese haben sich in einem Teil des Systems, im Substrat, festgesetzt und verhindern eine Verbindung mit der Außenwelt. Um diesem mißlichen Zustand abzuhelfen, wird nun Nick Bradley, ein hochqualifizierter Techniker, mit dem Debugging beauftragt. So liest sich die Vorgeschichte zu **ROMULUS,** einem brandneuen Programm von **QUICKSILVA.** Doch ich will vorwegschicken, daß dieses Spiel mit der Legende um Romulus und Remus und der Erbauung der italienischen Hauptstadt nicht das Geringste zu tun hat – vielmehr ist knallharte Action im *Uridium*-Stil angesagt. Denn Nick Bradley geht nicht etwa, wie man es von einem Techniker erwarten könnte, mit dem hierzu geschaffenen Werkzeug und dem ihm eigenen Sachverstand an die Arbeit, sondern er besteigt kurzentschlossen ein Raumschiff und ballert die Bugs (die kleinen „Fehlerteufelchen") ganz einfach ab. Hier fliegt er, ähnlich wie bei dem *Hewson*-Klassiker, über eine von rechts nach links scrollende Landschaft hinweg, führt Flugmanöver aus, bremst ab, beschleunigt, weicht aus und ballert, was das Zeug hält (aber das sagte ich wohl schon). Wo wir schon beim Thema „Scrolling" sind: In diesem Punkt ist QUICKSILVA wahrlich kein Meisterwerk gelungen; die Landschaft ruckelt in der Gegend herum, Einzelheiten sind zudem nur schwer zu erkennen, und auch die Steuerung des reichlich klein geratenen Raumschiffs bereitet – zumindest anfänglich – einige Probleme.

Völlig fehl am Platze sind jedoch die von QUICKSILVA in das Programm integrierten Zwischenspiele, bei denen meiner Ansicht nach ziemlich unsinnige Aufgaben bewältigt werden müssen, um die Energiereserven aufzufrischen oder in das nächste Level vorzustoßen.

Alles in allem reicht ROMULUS nicht im entferntesten an die Qualität früherer QUICKSILVA-Programme heran. Dem relativ guten Sound stehen eine mäßige Grafik und Animation, ein schwaches Scrolling und ein langweiliger, bisweilen sinnlos erscheinender Spielablauf gegenüber. Vom Kauf ist daher abzuraten. QUICKSILVA, laßt ROMULUS bitte nicht noch REMUS folgen!

Bernd Zimmermann

Grafik	**5**
Sound	**8**
Spielablauf	**3**
Motivation	**2**
Preis/Leistung	**2**

Neues aus dem Tunnel!

Programm: Deathscape, **System:** C-64/128 & Schneider, **Preis:** Commodore- und Schneider-Kass. ca. 30 DM, Commodore-Disk ca. 40 DM, Schneider-Disk ca. 50 DM, **Hersteller:** Starlight/Ariolasoft, Gütersloh.

Von der neuen Firma **STARLIGHT** aus England kommt mit **DEATHSCAPE** mal wieder ein Programm, bei dem es ums Ganze geht, denn die Zukunft aller freien Sonnensysteme liegt in des Spielers Hand. Und warum dies? Na klar, wie schon so oft muckt ein Sternenvolk auf, indem es eine vollständige Sternenarmada zu einer Art Gladiatorenwettstreit schickt, welcher zur Schlichtung politischer Differenzen dient, und zu welchem normalerweise nur ein einziger 'Kombatant' (Anleitung!) geschickt werden darf. Und wie immer wird der Spieler zum „Mr. Schlagetot" gemacht, mit einem hypermegasupperguten Raumschiff ausgestattet und, in diesem Falle allerdings unter der Aufsicht und mit der Unterstützung eines Kontrollschiffes, auf die Reise geschickt.

Das große Ziel ist es, das Mutterschiff der VARGs (das sind sie, die Bösen) zu vernichten. Um dies aber zu erreichen, muß man die in einer Art Tunnelsystem befindlichen Festungen der VARGs zerstören, was pro Festung wiederum einen Teil des Codes bringt, den man braucht, um das Mutterschiff der Bösewichter angreifen und eliminieren zu können. Außerdem befinden sich in diesem 'Tunnelsystem' Treibstoff-Depots und Generatoren, mit deren Hilfe man, koordiniert durch das Kontrollschiff, das einem sowieso eine ganze Menge Arbeit abnimmt, seine Treibstoffvorräte bzw. Schildenergie erneuern kann.

Bevor man sich aber hemmungslos in den Kampf stürzen kann, muß man sich erst einmal eingehend mit der Steuerung des C.A.M. III (das ist unser Jäger) auseinandersetzen. Letztere ist nämlich durchaus kein Zuckerschlecken, da man bei Starlight 'klugerweise' die acht Kontrollen, u.a. Abfeuern einer Rakete, Automatik-Feuer, Musik/FX, etc, auf der Zahlenleiste untergebracht hat. Wenn man nun also kurz nach einem Gemetzel mit angreifenden Drohnen eine Rakete auf eine herannahende Festung abfeuern will, kann es leicht passieren, daß man statt der '4' die '3' trifft und eine Übersichtskarte des Rasters aufruft. Überhaupt liegt der Schwerpunkt dieses Programmes auf dem Abschießen der durch den Tunnel sausenden Gegnerschiffe, die nach jeder Abzweigung des Tunnels in genau derselben Reihenfolge wieder angreifen.

Nun ja, die Grafik ist bis auf den etwas schlichten Tunnel gut gelungen. Die Musik ist ebenfalls nicht von schlechten Eltern und klingt für meine Ohren sehr nach WE M.U.S.I.C. Der Spielablauf ist zwar nicht gerade überragend, aber immerhin noch recht ansprechend umgesetzt. Ob man von DEATHSCAPE motiviert wird, ist eine andere Frage. Bei mir hielt sich die Motivation aber in Grenzen, da der gesamte Spielverlauf irgendwie zäh ist. Zum P/L-Verhältnis gibt es zu sagen, daß es auch erheblich günstigere gute Spiele gibt. Alles in allem ist DEATHSCAPE vorwiegend ein Actionspiel, das aber auch eine Reihe von strategischen Elementen enthält. Ein mögliches Vorbild für dieses Programm ist *Star Raiders*, allerdings gibt es keinen Anlaß zu glauben, daß DEATHSCAPE nur ein Abklatsch hiervon ist. Vor dem Kauf auf jeden Fall anschauen!

uli

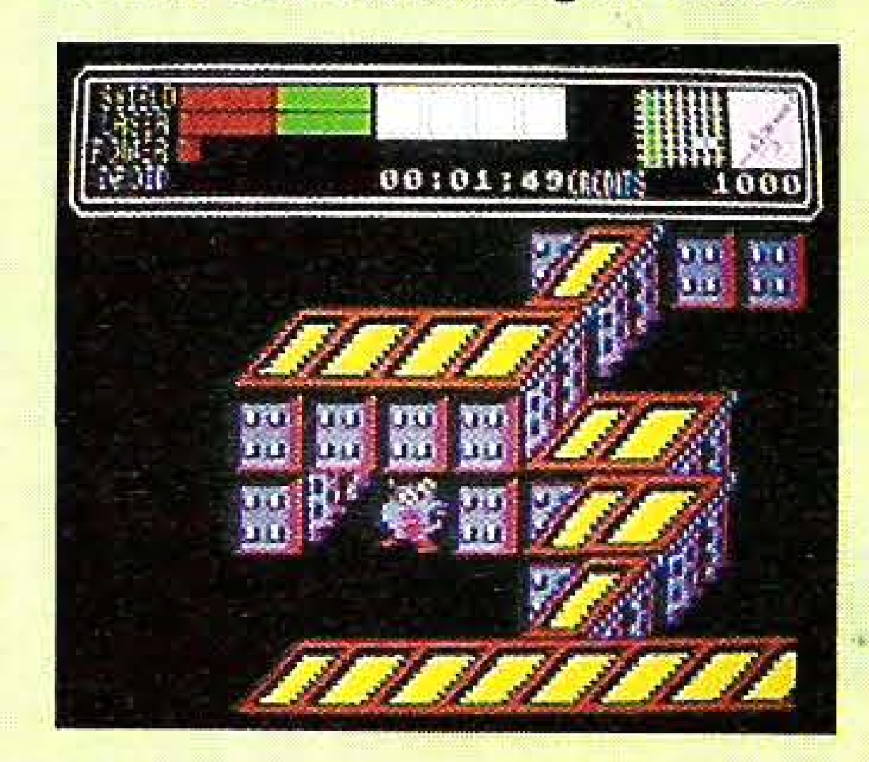
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	5
Preis/Leistung	6

Wenn der Hafer sticht

Programm: Colony, **System:** Atari 800/130, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Bulldog Software, England, **Bezugsquelle:** U.a. Diabolo-Versand, Bretten.

COLONY heißt ein neues Programm des englischen Software-Produzenten **BULLDOG SOFTWARE**, das unlängst für die Atari-800/130-Rechner erschienen. Die Story ist im Jahre 2099 angesiedelt. Die Erdbevölkerung droht zu explodieren, die Lebensmittelvorräte reichen nicht mehr aus, um die ständig wachsende Zahl der Bewohner zu ernähren. So ordnet die Erdenregierung die Errichtung von Kolonien auf benachbarten Planeten an, um das Aussterben der Menschheit zu verhindern. So geht man sofort ans Werk und beginnt mit der Aussaat von Getreide, das auch alsbald zu wachsen beginnt.

Doch zu ihrem Entsetzen müssen die Menschen feststellen, daß sich auf dem Planeten zahlreiche feindliche Tiere herumtreiben, die das Getreide ebenfalls für eine willkommene Bereicherung ihres Speiseplans halten. Der Versuch, die Anbauflächen durch einen Zaun vor den Aliens zu schützen, schlägt fehl; sie reißen Löcher in den Schutzwall und dringen zu den für die Menschen lebenswichtigen Getrei-



defeldern vor. So „beauftragt" man einen Druiden mit der Instandhaltung des Zauns, der Abwehr der Aliens und der Aussaat neuen Getreides. Ausgerüstet ist er mit einer Laserwaffe, die er gegen die Angreifer einsetzen kann; allerdings sollte er mit den Patronen sparsam umgehen, denn ihre Anzahl ist begrenzt.

Auf seinen Patrouillengängen werden ihm jede Menge mehr oder weniger gefährliche „Viecher" über den Weg laufen, die nicht immer vernichtet werden können. Sollte es ihnen gelingen, den Zaun zu beschädigen, so muß dieser unverzüglich repariert werden, bevor noch andere von den Aliens eindringen können.

COLONY ist ein eher harmloses Programm mit einer inzwischen veralteten Spielidee und recht bescheidenen Grafiken. Dennoch: Wenn man den günstigen Preis zugrunde legt, könnte es für die Atari-User ein paar unterhaltsame Stunden bei leichter Kost bringen.

Bernd Zimmermann

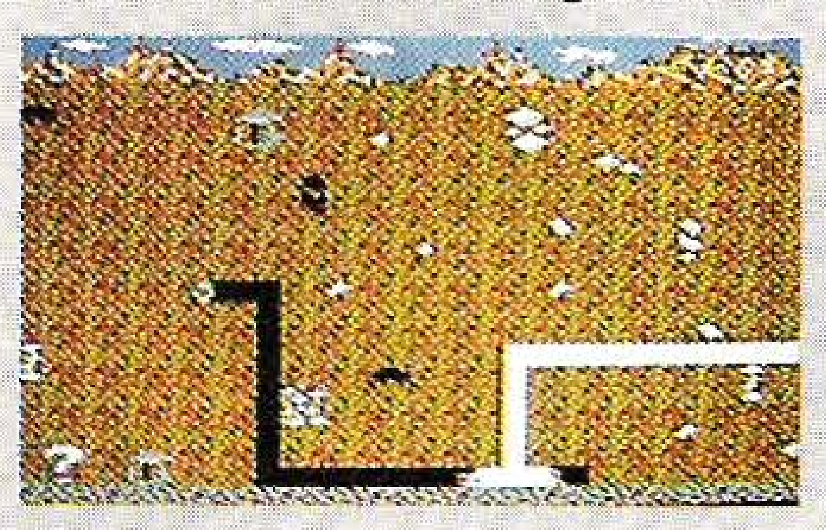
Grafik	5
Sound	4
Spielablauf	5
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Goldig

Programm: Prospector Pete, **System:** C-16/+4, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, **Bezugsquelle:** U.a. Lindenschmidt, Löhne.

Wer sich gern einmal als Goldgräber betätigen möchte, der sollte sich **PROSPECTOR PETE** anschließen, der einem weiteren Produkt aus dem Hause **MASTERTRONIC** seinen Namen gab. Pete hat es in eine öde Wüstenlandschaft verschlagen, die aber übersäht ist mit für ihn überaus interessanten Dingen.

So gilt es in erster Linie natürlich, Gold zu finden, aber auch andere Gegenstände, die in der Gegend verstreut herumliegen, sollte man sich nicht entgehen lassen. Natürlich können die begehrten Objekte nicht so ohne weiteres mitgenommen werden. Pete muß sich nämlich seinen Weg durch die Wüste freischaufeln; in die von ihm angelegten Kanäle jedoch strömen alles mit sich reißende Wasserfluten ein, die unserem armen, kleinen Goldgräber das Leben kosten, wenn er nicht schnell genug vor ihnen entflieht. Doch damit nicht genug, denn in den Schächten tummelt sich auch so allerhand blutrünstiges Getier, das in Pete einen unverhofften Leckerbissen gefunden



zu haben glaubt. Dieser Angreifer kann sich Pete allerdings noch relativ problemlos erwehren, indem er hier und da mal ein Bömbchen fallen läßt (Feuerknopf drücken); mit dem Wasser aber ist das schon etwas schwieriger. Hier hilft nur eins: Schaufeln Sie die Schächte so, daß Sie die Sie verfolgenden Fluten über möglichst viele Umwege leiten. Außerdem sollten Sie bemüht sein, sich am oberen Bildschirmrand stets einen Ausweg freizuhalten, denn wenn Sie alle Gegenstände eingesammelt haben, müssen Sie diese schließlich auch noch an Ihrem Ausgangspunkt allesamt abliefern.

PROSPECTOR PETE ist ein spannendes, unterhaltsames Spiel; zwar hat man ähnliche Programme schon einige Male auf dem Computer-Monitor gesehen, doch ist bei dem vorliegenden Produkt die recht simple Grundidee in ein äußerst fesselndes Spiel umgesetzt worden. Beim Preis von zehn Mark lohnt sich das Zugreifen!

Bernd Zimmermann

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	9
Preis/Leistung	9



„Sang – aber nicht klanglos!"

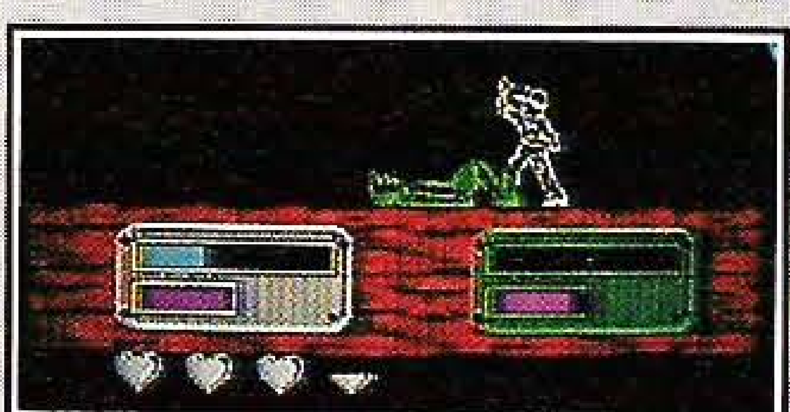
Programm: They call Me Trooper, **System:** Spectrum 128/ Plus 2, **Preis:** ca. 34 Mark, **Hersteller:** CRL, London, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg; Computer Bauer, München.

Der Background der Geschichte ist wahrlich nicht neu und somit auch nicht wichtig. Was das Thema „Belanglosigkeit" angeht, scheint **THEY CALL ME TROOPER** von **CRL** ein „Meister" zu sein. Ein entscheidender Faktor an diesem 128er-Programm war wohl der gute Sounds! Kaum zu glauben! Da „bastelt" doch einer einen Sound-Chip in den „guten, alten" Spectrum – und die meisten Software-Hersteller ignorieren dies! Doch: Nicht so CRL! Die Grafik von TROOPER ist eher als bescheiden zu bewerten, da das „Action-Männchen" eigentlich nur mit der Lupe zu erkennen ist. Wohl dem, der einen 63er-Bildschirm zuhause hat!

Die Animation steht der allgemeinen Grafik in nichts nach: Das Männchen hüpft, läuft und springt, als handele es sich um eine Ameise. Um so bedauerlicher, da man vom Cover und vom Titelbild eher auf einen Super-Soldier eingestimmt wird.

Nun, worum geht's eigentlich? Genau diese Frage stellte ich mir, als ich die ersten Sequenzen verfolgte. Nach einer gewissen Zeit raffte ich, was ich tun mußte. Auf einem fernen Planeten war ich, Major Trooper, unterwegs, um feindliche Gegner auszuschalten. Dies tat ich mit gutem Gewissen, wurden doch alle meine Kumpels durch eine Gehirnwäsche gefügig gemacht. Ein Krieg scheint unvermeidlich. Deshalb also muß ich vom Planeten Therop entfliehen, um meinem „Landesvater" Bericht zu erstatten...

Major Trooper (die Ameise, Sie erinnern sich?) versucht nun das Unmögliche. Zu diesem Zweck muß ich in jedem Sektor einen Angreifer bezwingen. In der Kampfsequenz taucht dieser dann (grün dargestellt) auf. Ich (in Weiß) gehe auf ihn zu und knocke ihn aus. Eine Anzeigetafel zeigt mir, wie oft ich den „Grünen Ritter" getroffen habe. Nach 'ner gewissen Zeit ist der Mann tot. Damit man die Kampfszenen besser beobachten kann, werden die Figuren größer dargestellt. Ansonsten erinnert diese Art von „Selbstverteidigung" an Zeiten von *Sai Combat* oder *Way of the Tiger*, um einmal bei Spectrum-Verhältnissen zu bleiben. Dennoch sollte nicht verschwiegen werden, daß eben genannte Programme eine wesentlich bessere Animation aufweisen!



Nach dem Kampf geht's wieder „klein" weiter. Ich hole mir ein Seil, damit ich über so manche Klippe (sprich: Felsbrocken) hinwegkomme. Dazu muß ich allerdings das Seil aufnehmen (Feuerknopf & Stick nach vorne) und unter einen Pfeil bewegen, damit ich es auf „indische Weise" in die Luft erheben kann. Die Steuerung ist sehr unpräzise, so daß mir schon nach ein paar Versuchen, die Lust verging weiterzumachen. Aber: Was macht man nicht alles für den ASM-Leser? Also ging's weiter im Text!

Nach ein paar Klippen, die ich mittels Seil überwunden hatte, wollten einfach keine weiteren Gegner mehr kommen. Stattdessen gelangte ich in ein Labyrinth, aus dem es für mich kein Entrinnen mehr gab: Ich hatte das Seil irgendwo liegen lassen. Oder besser gesagt: die Steuerung erlaubte es mir nicht, das Ding mitzuführen.

Na ja, da ich nicht weiterkam, blieb mir nichts anderes übrig, als zu entscheiden, ob ich das Spiel neu laden sollte oder nicht. Ich entschied mich für „nicht"! THEY CALL ME TROOPER ist ein Spielchen, das vor einigen Jahren die Chance gehabt hätte, in den Charts zu landen. Im Jahre 1987 allerdings wird dieses Vorhaben nicht gelingen. Alles ist einfach zu belanglos, wie ich eingangs erwähnte. Die Freunde des 128er Spectrums können ja gern mal reinschauen, erfreuen werden sie sich aber bestimmt nicht. Hat keinen „Hit-Stern" verdient!

Manfred Kleimann

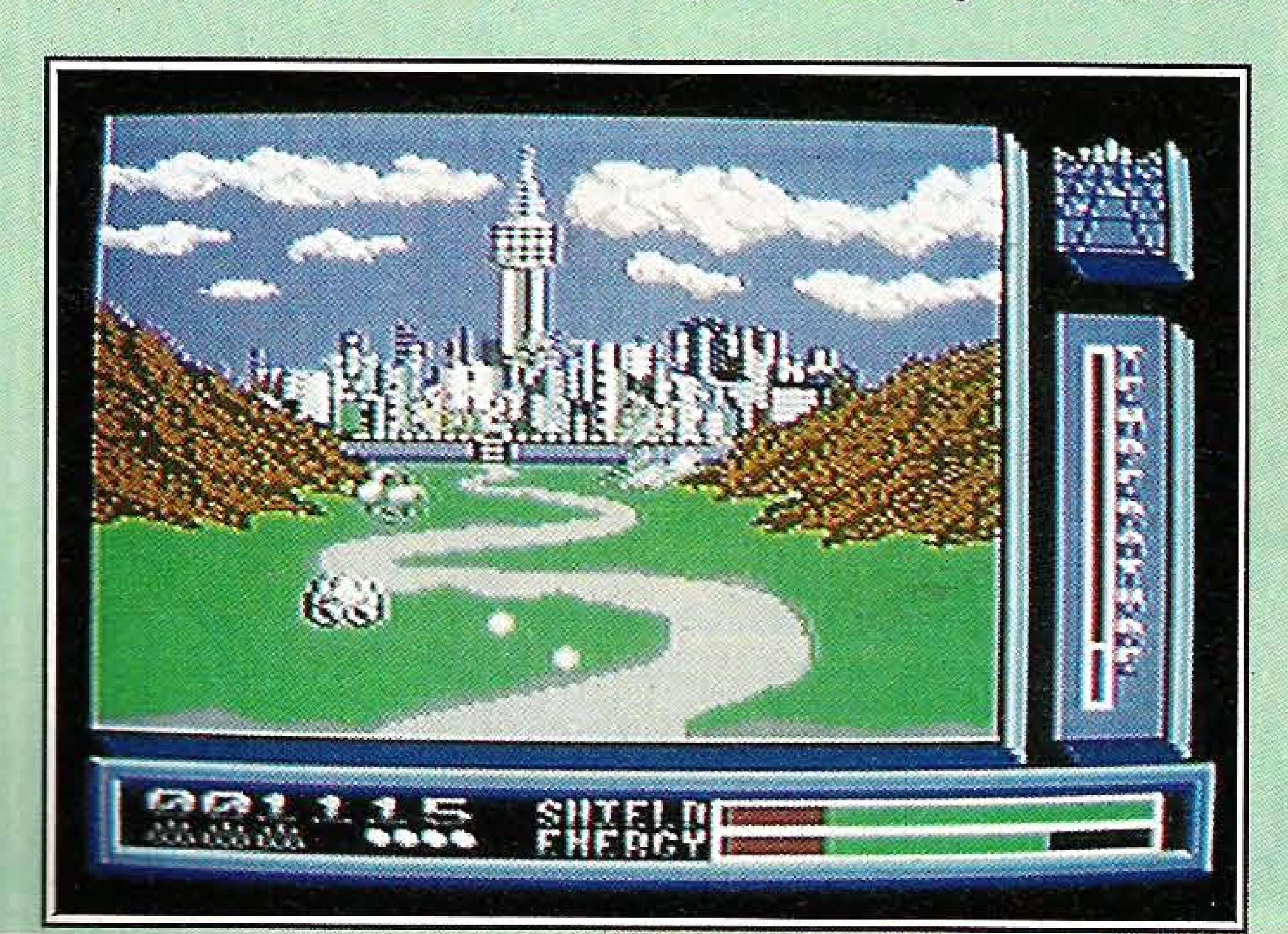
Grafik	4
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	3
Preis/Leistung	2

Gewaltige Versuchung oder versuchte Vergewaltigung?

Programm: Ufo, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Firebird, London, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.

FIREBIRD's SILVER RANGE hat in den vergangenen Monaten mit seinen Low Budget Games für Furore gesorgt. Es gab eine Reihe von erstklassigen Produkten (*Ollie & Lissa* oder *Thrust* sind nur einige Beispiele), die nur ein einziges „Manko" hatten: Sie hätten ruhig teurer angeboten werden können, doch: Seien wir froh, daß wir auch mal günstig an gute Software kommen können!

Nun liegt mir ein Ballerspiel vor, bei dem ich nicht genau weiß, ob es für den User eine gewaltige Versuchung darstellt oder ob es sich nicht um eine „versuchte Gerwaltigung" alter Spielideen handelt! Um des Leserfriedens willen möchte ich auf die notorische Standard-Hintergrundgeschichte von **UFO** verzichten. FIREBIRD hat somit „endlich" auch mal ein Billigprogramm, bei dem jeglicher Funke von Güte fehlt.



Bei diesem reinen Ballerspiel, das vielleicht vor drei Jahren zu den Highlights der Computer-Software gezählt hätte, geht es ganz schlicht und einfach darum, mit seinem UFO andere, feindliche Raumschiffe vom Himmel zu holen. Am besten eignen sich bei diesem Vorhaben Dauer-Feuer und fahriges Hin und Her. Ansonsten muß man ballern, bis die eigenen Schutzschilde krachen. Wenn Sie fünfmal ins Gras gebissen haben, erscheint Ihr persönlicher High-Score – alles ohne Prunk und Perfektion. Weiter gibt es zu UFO eigentlich nicht zu berichten; vielleicht nur eines noch: es ist sicher kein Muster an Vortrefflichkeit!

Manfred Kleimann

Grafik	6
Sound	3
Spielablauf	2
Motivation	2
Preis/Leistung	3

Kopfweh für 10 Mark!

Programm: Headache, **System:** C 64, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Firebird.

Nicht mehr ganz neu, aber dennoch interessant ist das Billigspiel von **FIREBIRD** namens **HEADACHE.** HEADACHE ist eine witzig aufgemachte Mischung aus Schieß- und Kletterspiel. Ihre Spielfigur flitzt in einem menschlichen Schädel hin und her und muß Nervenimpulse einsammeln und zum Gehirn transportieren. Leider schwirren einige „Throbs" durch die Gegend, die die titelgebenden Kopfschmerzen in der Denkerstirn verursachen. Die Throbs müssen also per Feuerknopf atomisiert werden; jede Berührung mit ihnen ist jedoch tödlich. HEADACHE ist ein actionreiches Spiel, bei dem es auf gute Reaktionen ankommt. Verschiedene Schwierigkeitsstufen und die originelle Handlung runden die Kopfwehstory ab. Fazit: Ganz gut!

Semino

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

„Das Herz in der Hand"

Programm: Nemesis the Warlock, **System:** C-64, Spectrum, **Preis:** ca. 34 Mark, **Hersteller:** Martech, Eastbourne, England, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg.

Ganz schön brutalo geht es im neuen Action-Game von **MARTECH** zu: **NEMESIS THE WARLOCK** heißt der Held dieser Geschichte, der schwertschwingend und maschinenpistolenfeuernd zunächst (Level 1) 25 Häscher des Großen Torquemada niedermachen muß (C-64- und Spectrum-Versionen wurden getestet).

Diese Aufgabe ist nicht gerade einfach zu bewältigen, denn unser WARLOCK ist ziemlich empfindlich: Hautnaher Kontakt mit den Söldner schwächt sein „starkes Herz" ebenso wie ein Treffer aus einer MP. Man sollte also seine Feinde nicht so dicht an sich heranlassen, sondern gleich das Feuer eröffnen oder „Excalibur" schwingen lassen. Hilft dies in der Hektik des Spiels auch nicht, so können Sie (pro Level nur einmal!) die Leertaste zum Abfeuern eines Panzerfaust-Geschosses benützen.

Zu Beginn des Spieles sehen wir unseren Helden am linken Bildschirmrand. Er bewegt sich auf einer recht einfach dargestellten Plattform, wo auch seine Gegner auf ihn lauern. Die Animation ist eigentlich recht dürftig; zu sehr wurde hier von anderen Spielen „abgeguckt". Die Spielfigur selbst ist davon nur in sofern ausgenommen, als das Schwingen des Schwertes und die „Miami Vice-Stellung" beim Abfeuern der Knarre als gut zu bezeichnen wäre. So rate ich jedem, der die Möglichkeit dazu hat, einen 63er-Fernsehbildschirm zu nutzen, damit die Feinheiten der einzelnen Bewegungen (Abducken, Sprung und korrekte Fußstellung beim Schuß) besser studiert werden können!

Begonnen wird mit des Schwertes Kraft, das selbst den stärksten Söldner umhaut (das ist ja auch der Sinn des Spiels). Trifft man einen, so fliegt dieser in unkontrollierter Bewegung durch die Luft und bleibt tot auf dem Boden liegen. Nach und nach sammeln sich die Leichen dann an; immerhin müssen ja 25 auf dem Rücken liegen, damit unser WARLOCK das nächste Level erreicht. Danach kämpft er sich weiter durch, bis er dem Großen Torquemada Face to Face gegenübersteht. Dann beginnt der entscheidende Kampf.

Zuvor jedoch muß sich der Spieler erst einmal mit der Taktik und der Steuerung vertraut machen. Dazu benötigt man schon eine gewisse Zeit, denn man sollte schon sehr konzentriert zur Sache gehen, da das „Herz schon fest in der Hand" des Torquemada liegt. Im Klartext: Die untere Hälfte des Screens zeigt Euch an, in wieweit der böse Feind Euch in der Hand hat. Grafisch ist dies so gelöst worden, daß zunächst eine offene Hand mit dem Herzen WARLOCK'S zu sehen ist. Nach jeder Feindes-Berührung, nach jedem Treffer oder einer zu starken Annäherung an einen Söldner schließt sich die Hand nach und nach. Wenn das erste Blut spritzt, müßt Ihr Euch schon beeilen, denn dies ist für den Spieler das erste Warnzeichen, daß es zuende geht. Ebenfalls wird hier die Anzahl der noch zu killenden Gegner angezeigt. Daneben befindet sich die Panzerfaust, die nur einmal pro Level abgefeuert werden kann. Rechts davon ist das Symbol für die Maschinen-Pistole und die Anzeige, wieviel Kugeln noch im Magazin sind. Um die Munition zu bekommen, muß man auf die drei Cola-Büchsen-ähnlichen (unten rechts) Dinger gehen, sich ducken und den Feuerknopf drücken. Nun hat man zwölf Schuß. Noch einige kleine Tips, die das Spiel etwas leichter lösbar machen könnten: Man sollte zunächst sofort auf die „Munitionsdepots" zusteuern, weil man dann sofort losballern kann. Man sollte auch möglichst vermeiden, seine Gegner dort „auszublasen", wo sich die Depots befinden. Wenn erst einmal eine Leiche auf den „Cola-Büchsen" liegt, kommt man nicht mehr an das Magazin heran. Bisweilen ereignet es sich, daß eine Art Sensenmann mit Kettensäge auf Euch zumarschiert. Wichtig ist es hierbei, ihn mindestens dreimal zu treffen, dann erst löst er sich in Luft auf!

Zum Schluß sei noch erwähnt, daß der Titel-Sound von **Rob Hubbard** stammt, und wiedereinmal ein echter Ohrenschmaus auf den Spieler wartet. Die Grafik sieht sehr antik aus, ist nicht gerade berauschend. Obwohl das Spiel als sehr brutal anzusehen ist – die Opfer werden, wie ich bereits erwähnte, in „Miami-Vice-Manier" bei einem Treffer durch die Luft gewirbelt -, war die „Motivation", das erste Level (!) zu überstehen doch sehr hoch (man möge mir als Pazifisten verzeihen, wenn ich dies so sage!). Ich könnte mir vorstellen, daß NEMESIS THE WARLOCK zu einem echten Hit werden könnte, obwohl ich meine, daß Brutalität nun endlich auf dem Software-Sektor ihr Ende finden sollte. Macht doch mal was anderes! *Manfred Kleimann*

Grafik	6
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	10
Preis/Leistung	9

„Planeten-Säuberung"

Programm: Terra Cognita, **System:** C-16/+4, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Code Masters, **Bezugsquelle:** u.a. Datensysteme, Nürnberg.

TERRA COGNITA ist ein Actionspiel erster Klasse für den C-16. Ihre Aufgabe in dem neuen Game von **CODE MASTERS** besteht darin, einen Planeten zu überfliegen und möglichst viele Punkte zu sammeln. Auf dem Planeten befinden sich Felder mit Buchstaben: L = Extraleben, F = Treibstoff, + = schneller fliegen, kariertes Feld = kurzzeitig unsterblich, gestreiftes Feld = 100 Punkte-Bonus, dunkles Feld mit hellen Streifen = langsamer Fliegen.

Bei Berührung der blinkenden Gebäude verliert man eines der insgesamt 3 Leben, die am Anfang zur Verfügung stehen. Natürlich wird man fortwährend von Robotern angegriffen, die man mit einem Schuß zerstören kann.

Obwohl das Game 100 Screens besitzt, ist die Ladezeit durch ein Turbo-Tape erfreulich kurz. Joystick- oder Keybord-Steuerung stehen zur Wahl.

Es geht schon ziemlich rasant zu. Denn: Die Angreifer sind verflucht hinterlistig, was die Aufgabe für den Spieler nicht gerade einfach macht, diese ins Jenseits zu befördern.

Fazit: Alles in allem gesehen stimmt das Preis-Leistungsverhältnis. Mit mittelmäßigem Sound, guter Grafik und vor allem schönem, butterweich scrollenden Hintergrund kann TERRA COGNITA jedem Freund von Action-Games empfohlen werden. Der gute Gesamteindruck wird nur durch die fehlende Statuszeile und die leider englische Anleitung etwas abgewertet.

Michael Inden/str

Grafik	9
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Action mit 3D-Effekt

Programm: Wanderer, **System:** Atari ST (nur Farbmonitor), **Hersteller:** US Gold, **Preis:** ca. 69 DM, **Bezugsquelle:** Glass House Games, Felsberg.

Eine unheimliche Serie von Entführungen stürzt das Universum in Panik! Doch es werden keine Astropolitiker oder ähnliches gekidnappt, sondern einfache Schmusekatzen! Als ihre Katze Moggie von bösen Entführer Sphynx gekidnappt wird, platzt ihnen der Kragen: Sie besteigen Ihr Raumschiff und machen sich auf, um Ihren geliebten Moggie aus den Händen des bösen Sphynx zu befreien. Sphynx aber verlangt ein Lösegeld von 8000 Katzen (!). Um nun so viele Katzen zusammenzubekommen, müssen Sie bei einem kosmischen Pokerspiel mitmachen. Dabei fliegen Sie von Planet zu Planet und helfen den Bewohnern, eine möglichst gute Kombination von Karten zusammenzustellen. Zum Dank für gute Karten erhalten Sie eine Menge Katzen. Trotz der vielen Pokerei steht bei diesem Programm mit dem treffenden Namen **WANDERER** des Softwarehauses **US GOLD** die Action nicht hintenan. Da sich die Bewohner der einzelnen Planeten untereinander nicht sehr gut verstehen, wollen diese Sie nämlich daran hindern, andere Planeten anzufliegen. So müssen Sie sich in vielen rasanten Actionsequenzen gegen eine Reihe verschiedener Gegner durchsetzen. Neben diesen Raumschlachten warten aber noch andere Gefahren auf verwegene Katzensucher, wie etwa schwarze Löcher oder die Arche, das Versteck des bösen Sphynx. Das Tollste an WANDERER ist aber, daß dem Spiel eine 3D-Brille beiliegt, ohne die man WANDERER nicht spielen kann. Setzt man die 3D-Brille auf, so stellt sich nach wenigen Minuten ein verblüffender 3D-Effekt ein, der gerade bei spannenden Raumschlachten voll zur Geltung kommt. Unterstützt wird dieser Effekt durch eine wahnsinnig schnelle Vektorgrafik, die die Möglichkeiten des Atari ST weidlich ausnutzt. WANDERER ist damit wirklich eine echte Bereicherung für jeden Atari ST-Fan, denn das Programm beeindruckt nicht nur durch die tollen grafischen Effekte, sondern hat auch spielerisch einiges auf dem Kasten. Ein Bildschirmfoto würde wenig nützen, da es ohne 3D-Brille unbrauchbar ist. Fazit: Ein Tophit in 3D! *Manuel Semino*

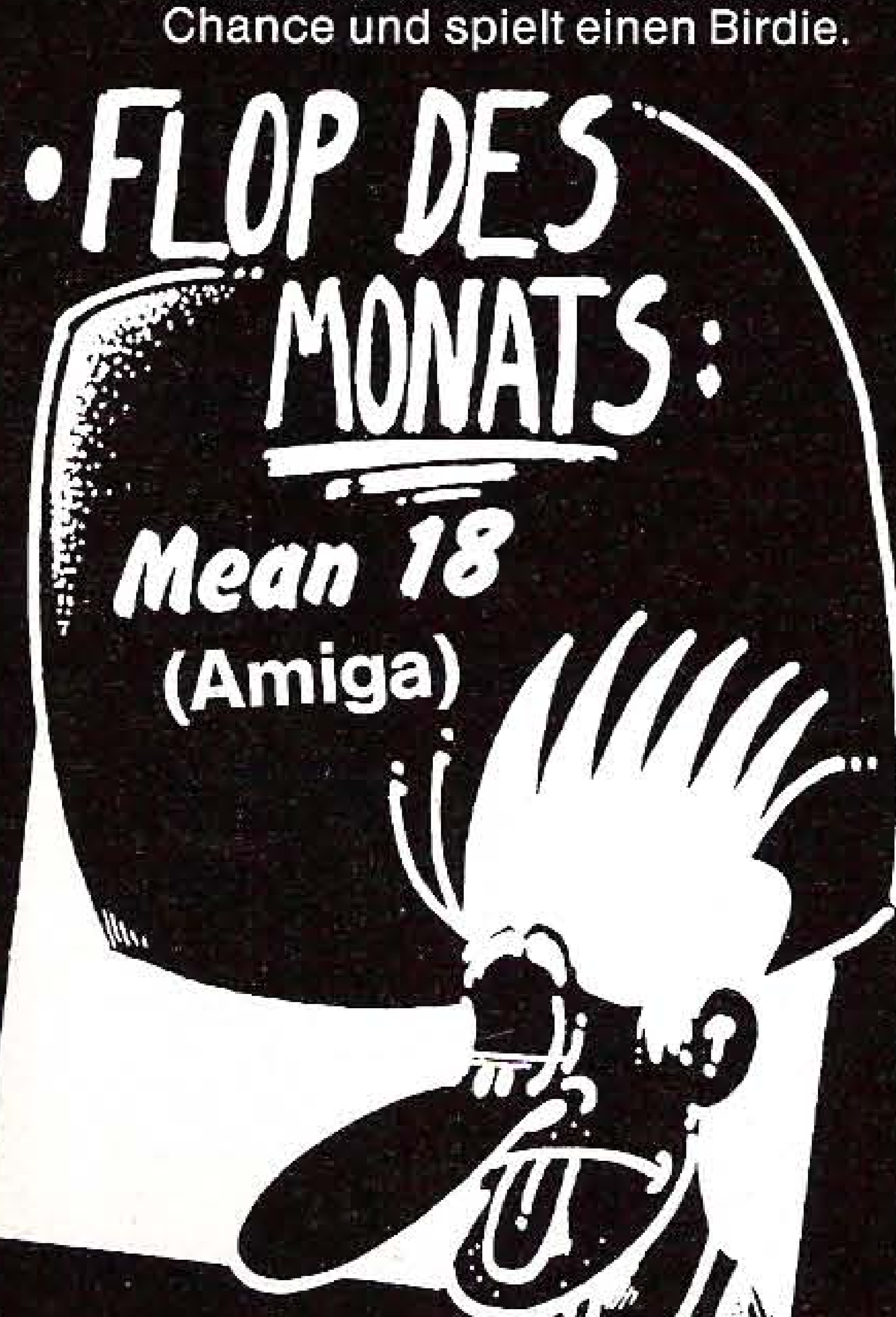
Grafik:	10
Sound:	9
Spielablauf:	10
Motivation:	9
Preis/Leistung:	9

„Nichts für Bernhard!"

Auch in dieser Ausgabe haben wir wieder einen „Flop des Monats" auserkoren. Die „Wahl" fiel uns nicht gerade leicht. Dennoch: Die Redaktion entschied sich diesmal für ein Amiga-Programm, das wohl dieser Super-Rechner „nicht verdient" hat. Die Rede ist von der Golf-Simulation MEAN 18, welches ACCOLADE produziert hat. ASM meint, es ist in puncto Grafik und Inhaltsschwere ein Programm, das man lieber erst gar nicht hätte erstellen sollen. Für eine dermaßen unpräzise Steuerung und eine wahrlich miese Grafik sind ca. 80 Mark einfach zu viel. Im folgenden erfahren Sie etwas mehr von der Enttäuschung des Monats! ***(red)***

Programm: Mean 18, **System:** Amiga, C-64, **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Accolade, USA.

Elegant wandeln zwei Gestalten mit ihren Caddies im Schlepptau über ein weites Fairway. Jeder weiß jetzt schon, wo wir uns befinden: auf dem Golfplatz. Die beiden Gestalten, um die es sich hierbei handelt, nennen sich Greg Norman und Bernhard Langer. In der letzten von vier Runden kämpfen sie Kopf an Kopf um den Sieg bei den „American Open". Am zwölften von achtzehn Löchern bahnt sich eine Vorentscheidung an. Der Deutsche versuchte, mit einem Schlag bis auf das Grün zu kommen, doch landete sein Ball tief im Wasser – ein Strafschlag! Greg Norman nutzt die sich ihm bietende Chance und spielt einen Birdie.





Bernhard behält jedoch die Nerven und rettet noch das Par. Lange Zeit bleibt es bei diesem Abstand zwischen den beiden Spitzen. Der Australier beim Abschlag am vorletzten Loch.

Oh, der Wind treibt den Ball weit nach rechts, und der landet genau zwischen den Bäumen. Jetzt die Möglichkeit für Bernhard Langer zu kontern. Jawoll, ein hundertprozentiger Abschlag.

Die kleine Murmel liegt wie ein Strich in der Luft und landet denkbar günstig. Während Norman, die Nummer Eins der Welt, versucht, auf die grüne Bahn zu gelangen, fliegt dem Deutschen sein Ball bis auf das Grün. Langer riskiert jetzt alles.

Die australische Nummer Eins konnte lediglich noch das Par retten. Langer versucht den Eagle. Er peilt noch einmal die Lage, entfernt einen letzten Grashalm. Die Blicke von Tausenden von Zuschauern verfolgen den Verlauf des Balles. Das weiße runde Ding steuert genau auf das Loch zu und, und ist drin. Ja, das ist die Führung für den Deutschen. Jubel unter den vielen Anhängern von Bernhard, der durch seine ausgeglichene Leistung nicht zu unrecht an der Spitze zu finden ist. Vor vollbesetzten Rängen gelangen jetzt beide Stars zum entscheidenden Loch. Doch da passiert es! Langer landet mit seinem zweiten Schlag genau im Sandbunker. Ein Raunen geht durch die Menge. Greg Norman nähert sich mit dem dritten Schlag optimal der Fahne. Was bringt jetzt der Deutsche, ganz in Weiß spielend? Nein, das gibt es doch nicht. Heute läuft es bei ihm einfach.

Vielleicht zehn Zentimeter von der Fahne entfernt bleibt der Ball von Bernhard Langer liegen. Jubel! Greg Norman puttet einwandfrei. Doch jetzt ist alles restlos still. Was für eine Spannung! Langer holt aus und trifft!

Bernhard Langer gewinnt das bedeutendste Golf-Turnier. Greg Norman gratuliert als erster. Die Freude über diesen Erfolg ist dem Deutschen ins Gesicht geschrieben. Strahlend verläßt er das Grün!

Leider war dies alles nur erfunden. Die bittere Realität sieht ganz anders aus. Ein Golfspiel auf dem Amiga, welches alle Erwartungen enttäuscht. Niedergeschlagen sitzt die Redaktion vor dem Bildschirm und denkt mit sehnsüchtigen Blicken an *Leaderboard* zurück. War das ein Spiel – und jetzt? **MEAN 18** von **ACCOLADE** macht alle guten Eindrücke, die man vom Golf gewonnen hat, wieder zunichte. Abgesehen von der gewöhnungsbedürftigen Steuerung war die Grafik das mit Abstand Schlechteste, was uns bisher auf dem Amiga unter die Augen gekommen ist. Der liebe Mann am Schläger mag ja noch ganz gut aussehen, aber der Rest ist einfach schlecht. Die überaus „reizvolle" Block-Grafik kommt besonders dann zur Geltung, wenn man den eckigen Punkt, der den Ball darstellen soll, in den Baum geschlagen hat. Nichtsahnend will man von dort aus weiter spielen.

Doch wenn man das Bild sieht, welches sich auf dem Bildschirm aufbaut, zweifelt man für einen Augenblick, ob es überhaupt noch weitergeht. Riesige



Kästchen in verschiedenen Farben stellen den „Background" dar. Ein Schlag ins Ungewisse läßt uns wieder einen etwas besseren Überblick gewinnen.

Gehen wir nun auf die Übersichts-Grafik. Mit einem peitschenden Ton zeigt man uns die bisher vollzogenen Schläge auf der Gesamtübersicht auf.

Wieder zum Spielgeschehen! Nach dem siebten Schlag nähern wir uns allmählich dem Grün. Lediglich weitere sechs Schläge, und die Murmel ist im ersten „Hole". Die Motivation fällt beim nächsten Loch auf den Null-Punkt, so daß wir an dieser Stelle den Test als beendet betrachten wollen. Endlich!

Soll Golf auch für die Amiga-Fans schmackhaft sein, dann muß schon etwas Besseres kommen als dieses „Mean 18".

Übrigens: Das „ganze Durcheinander", das sich uns bei dieser Simulation bot, wurde ansatzweise schon zu Beginn des Spieles deutlich: Da taucht doch im Anfangsbild ein Bär aus dem schönen grünen Rasen, der sicherlich einen Maulwurf darstellen soll und zu allem Überfluß noch bellt! Konfusion, Konfusion...

Thomas Brandt

Animation	**3**
Sound	**2**
Handhabung	**1**
Spaß/Spannung	**0**
Preis/Leistung	**1**







TOP 30 im Juni/Juli

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	2	Leviathan	C-64/Schneider/Spectrum/ST	English Software
2	1	Starglider	C-64/Spectrum/Schneider/ST	Rainbird
3	4	Short Circuit	C-64/Spectrum/Schneider	Ocean
4	–	Now Games 4	C-64/Spectrum/Schneider	Virgin Games
5	wieder drin	Mercenary	C-64/Atari XL/ST/Schneider/Spec.	Novagen
6	3	Gauntlet	C-64/Schneider/Amiga	U.S. Gold
7	5	Ollie and Lissa	C-64/Spectrum/Schneider	Firebird
8	12	Feud	Spectrum/Schneider/C-64	Bulldog/Mastertronic
9	–	Auf Wiedersehen Monty	C-64/Spectrum/Schneider	Gremlin Graphics
10	11	Krakout	C-64/Spectrum	Gremlin Graphics
11	8	Trivial Pursuit (Genus I)	C-64/Spec./Schn./Joyce/XL/BBC/IBM	Domark
12	7	Shockway Rider	C-64/Spectrum/Schneider	FTL/Gargoyle
13	14	Leaderboard	C-64/XL/ST/Amiga/Spectrum/IBM	Epyx
14	13	Arkanoid	C-64/Spectrum/ST/Schneider	Imagine
15	–	10th Frame	C-64/ST/Spectrum/Schneider	Access
16	20	Paperboy	Spectrum/C-64/Schneider	Elite
17	10	Sky Runner	C-64/Spectrum/Atari XL	Cascade Games
18	6	Footballer of the Year	C-64/Spectrum/Schneider/C-16/BBC	Gremlin Graphics
19	15	Space Harrier	C-64/Spectrum/Schneider	Elite
20	18	Bomb Jack II	C-64/Spectrum/Schneider	Elite
21	21	Thrust II	Spectrum/Schneider	Firebird
22	25	Cholo	C-64	Firebird
23	29	Los Angeles Swat	Atari XL/XE	Mastertronic
24	–	Rana Rama	Spectrum/C-64/Schneider	Hewson Consultants
25	22	World Games	C-64/Spectrum/ST/Amiga/IBM	Epyx
26	–	Nether Earth	C-64/Spectrum/Schneider	Argus Press
27	–	The Detectives	C-64	Argus Press
28	–	Sailing	C-64/Spectrum	Activision
29	–	Deceptor	C-64	Accolade
30	–	Cyborg	C-64	CRL

Top Ten/C-64

1 Leviathan	English Software
2 Starglider	Rainbird
3 Now Games 4	Virgin Games
4 Auf Wiedersehen Monty	Gremlin
5 Gauntlet	U.S. Gold
6 Short Circuit	Ocean
7 Krakout	Gremlin
8 Shockway Rider	FTL/Gargoyle
9 Nether Earth	Argus Press
10 Trivial Pursuit	Domark

Top Ten/Spectrum

1 Feud	Bulldog
2 Now Games 4	Virgin Games
3 Ollie and Lissa	Firebird
4 Leaderboard	Epyx
5 Krakout	Gremlin
6 Arkanoid	Imagine
7 Shadow Skimmer	The Edge
8 I, Ball	Firebird
9 Agent X	Mastertronic
10 Impossaball	Hewson



FEUD – das zauberhafte Spiel steigt und steigt und steigt ...



Auch bei seinem letzten Abenteuer kann sich MONTY in die „Listen" eintragen!

Top Ten/Schneider

1 Mercenary	Novagen
2 Starglider	Rainbird
3 Leviathan	English Software
4 Now Games 4	Virgin
5 Ollie and Lissa	Firebird
6 Short Circuit	Ocean
7 Sky Runner	Cascade
8 Thrust II	Firebird
9 Feud	Bulldog
10 Auf Wiedersehen Monty	Gremlin

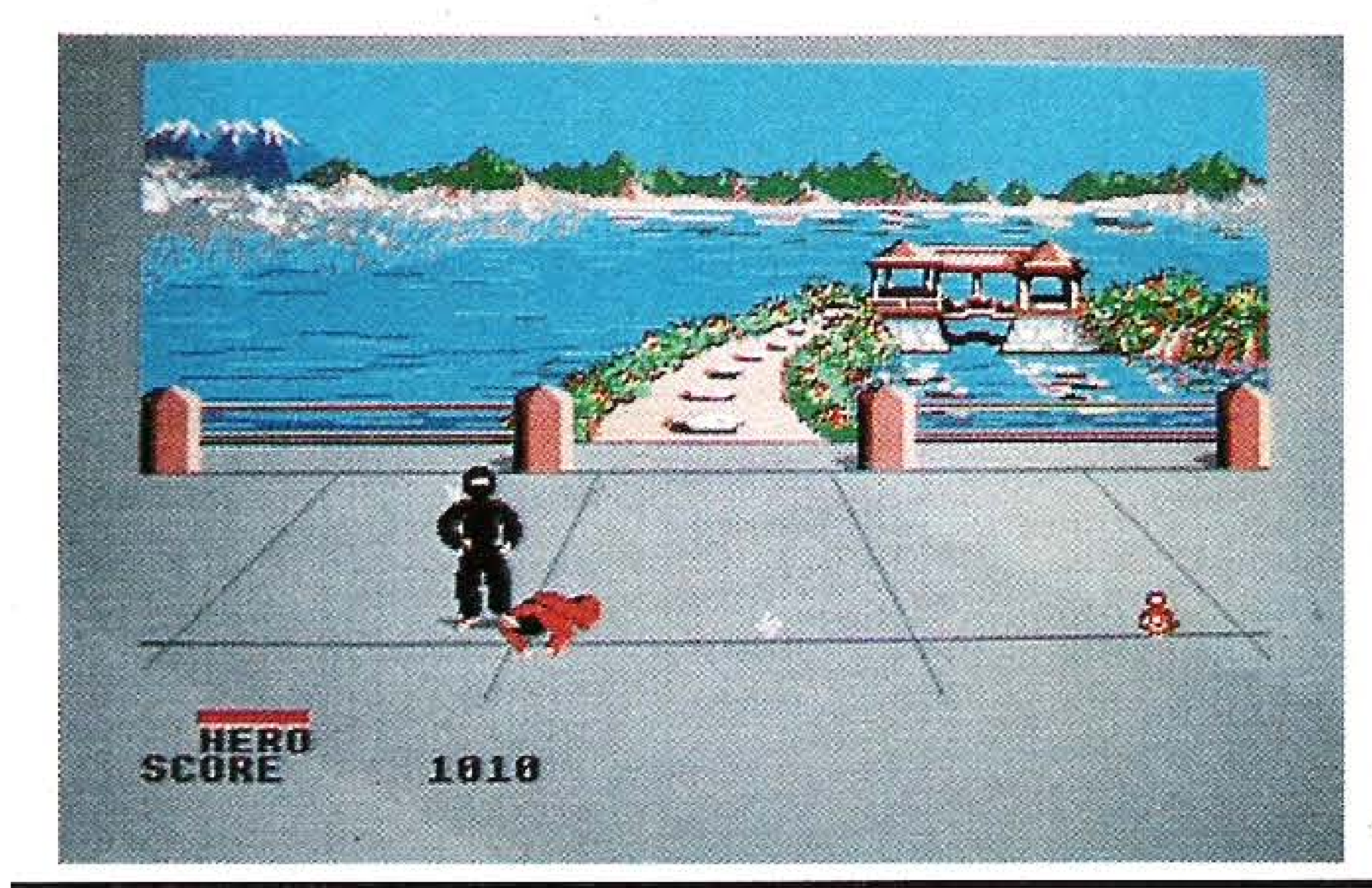
Top Ten/ATARI

1 Los Angeles Swat	Mastertronic
2 Mercenary	Novagen
3 Trivial Pursuit	Domark
4 Spindizzy	Electric-Dreams
5 Leaderboard	Epyx
6 Sky Runner	Cascade
7 Trailblazer	Gremlin
8 Ninja	Mastertronic
9 Hardball	Accolade
10 Thrust	Firebird

zusammengestellt von Manfred Kleimann, Martina Strack und Bernd Zimmermann

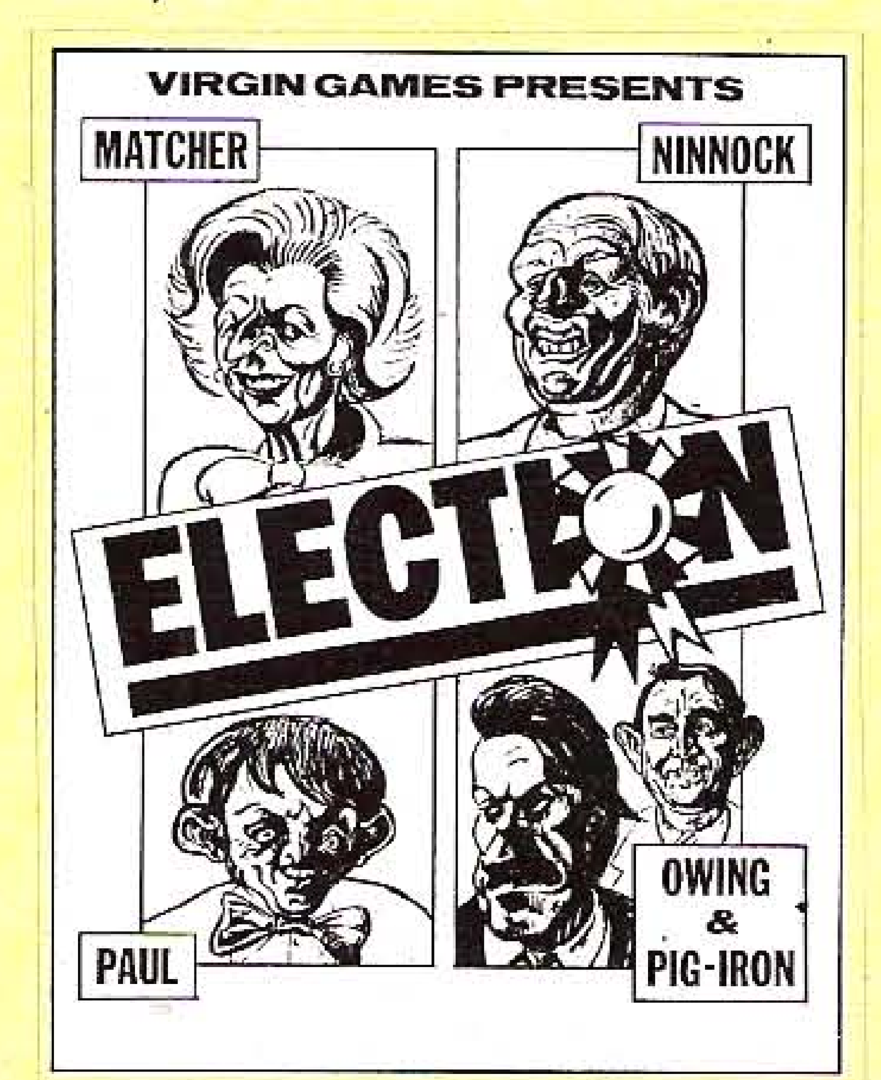
Liebe Leser! Alle Adressen, die hier im „Nachrichten-Telegramm" auftauchen, finden Sie auf den „GAME OVER-Seiten"!

Die Besitzer eines Atari ST bekommen die Gelegenheit, Ihre „Softothek" um das ein oder andere Programm zu erweitern, wobei vor allem die Programmierer der französischen Software-Firma **ERE INFORMATIQUE** für neuen „Stoff" sorgten. So stehen den ST-Usern der **MACADAMBUMPER** (ein Flipper-Construction-Set mit Spitzengrafik und Supersound), **EDEN BLUES** (ein Arcade-Game mit viel Strategie) und **CRAFTON & XUNK** (ein dreidimensionales Joystick-Adventure) ins Haus. Aber auch bei **ACCESS** war man fleißig: Wer sich für Bowling begeistert, kann nun bei **10TH FRAME** auch auf dem ST eine „ruhige Kugel schieben"; digitalisierter Sound und Spitzengrafik versprechen ein unterhaltsames Game! Die Preise für die genannten Programme werden sich zwischen 70 und 80 Mark bewegen. Wem das zuviel erscheint, der sollte sich mal **NINJA MISSION** für den Atari ST anschauen. Das Karatespiel wurde vom „Low-Budget-Spezialisten" **MASTERTRONIC** produziert und kann für ganze 39 Mark erworben werden.





VIRGIN -Fans sollten die politische Entwicklung in England genauestens verfolgen. Besonders in dem obengenannten Softwarehaus fiebert man eventuellen Neuwahlen entgegen. Denn für diesen Fall hat VIRGIN ein Game in der Pipeline, das sich sehen lassen kann: **ELECTION.** Anläßlich unseres Besuches der ATARI-SHOW in London haben wir uns bei VIRGIN ein wenig umgesehen und bekamen dieses Spiel zu Gesicht, das allerdings erst zu den Neuwahlen (sofern welche stattfinden) veröffentlicht wird. Es handelt sich bei ELECTION um eine Persiflage auf die „Wahl-Politik". Der Spieler kann fünf Charaktere steuern: Mrs. Matcher (wer hier gemeint ist, dürfte wohl klar sein), Ninnock (Neil Kinnock, Führer der Labour Party'), Owing (Owen, Führer der Social Democratic Party'), Pig-Iron – zu deutsch: Gußeisen (gemeint ist J. Steel, Führer der Liberalen) und last but not least Paul, ein von VIRGIN eigens ins Feld geschickter „Komiker".
Ziel des Ganzen ist es natürlich, Wählerstimmen zu gewinnen. Dies kann man z.B., indem man direkt mit „dem Volk auf der Straße" redet. Es ist aber durchaus auch sinnvoll, Lügen über den politischen Gegner zu verbreiten bzw. eigene Wahlreden an bestimmten Orte zu hinterlassen, wo sie dann ihre Wirkung tun sollen. In der Form, wie wir das Spiel gesehen haben, ist es wohl für den deut-



schen Markt nicht so geeignet, da das Ganze sehr stark auf die britische Situation ausgerichtet ist. Wenn man allerdings die Charaktere austauschen würde...? Natürlich war das noch nicht alles, was bei VIRGIN derzeit am Kochen ist. Sehr interessant erschien uns **FALCON: THE RENEGADE LORD,** ein Programm, das sich sehr nah an das gleichnamige Buch von Mark Smith und Jamie Thompson hält. Man muß dabei mit FALCON durch verschiedene Zeiten steuern (Zeitmaschine) um den TIME LORD vernichtend zu schlagen. Dieser bedroht die Zukunft, indem er in der Vergangenheit herumgepfuscht hat. Sie müssen's (wie immer) wieder in Ordnung bringen. FALCON wird's für C64/128 und Spectrum geben. Was die Reise durch die Zeiten kosten soll, steht noch nicht fest. **KYROS** heißt ein weiteres Game, an dem bei VIRGIN fleißig herumgebastelt wird. Hier sind Sie endlich mal der „Alien", der gegen die Erdlinge vorgehen muß, zumal sich diese dermaßen rücksichtlos benommen haben, daß das internationale Sternenkommittee beschlossen hat, gegen diese so unerträgliche Rasse vorzugehen. Sie haben diese „Bestrafungsaktion" durchzuführen. Dazu erhalten Sie einen Panzer, der mit einem Multi-Mega Laser ausgestattet ist. Sie besitzen ebenfalls eine limitierte Anzahl von „beam reflectors". Die Erdlinge werden Ihnen entgegentreten! Alle drei Games sahen recht vielversprechend aus, so daß man hoffen kann, sie bald in den Charts zu sehen. Wir sind schon ganz neugierig, die Dinger ausgiebig zu testen.

In den USA erscheinen schon seit einiger Zeit im Stil der Anti-AIDS-Kampagne Anzeigen, die auf das Problem der Raubkopien aufmerksam machen wollen. Dem jugendlichen Hacker soll damit gezeigt werden, wen er mit seiner Kopiererei schädigt und daß er sich damit strafbar macht. Auch für die Bundesrepublik werden solche Anzeigen in nächster Zeit geplant. Ob's hilft?

★★★★★★★★★★★★★

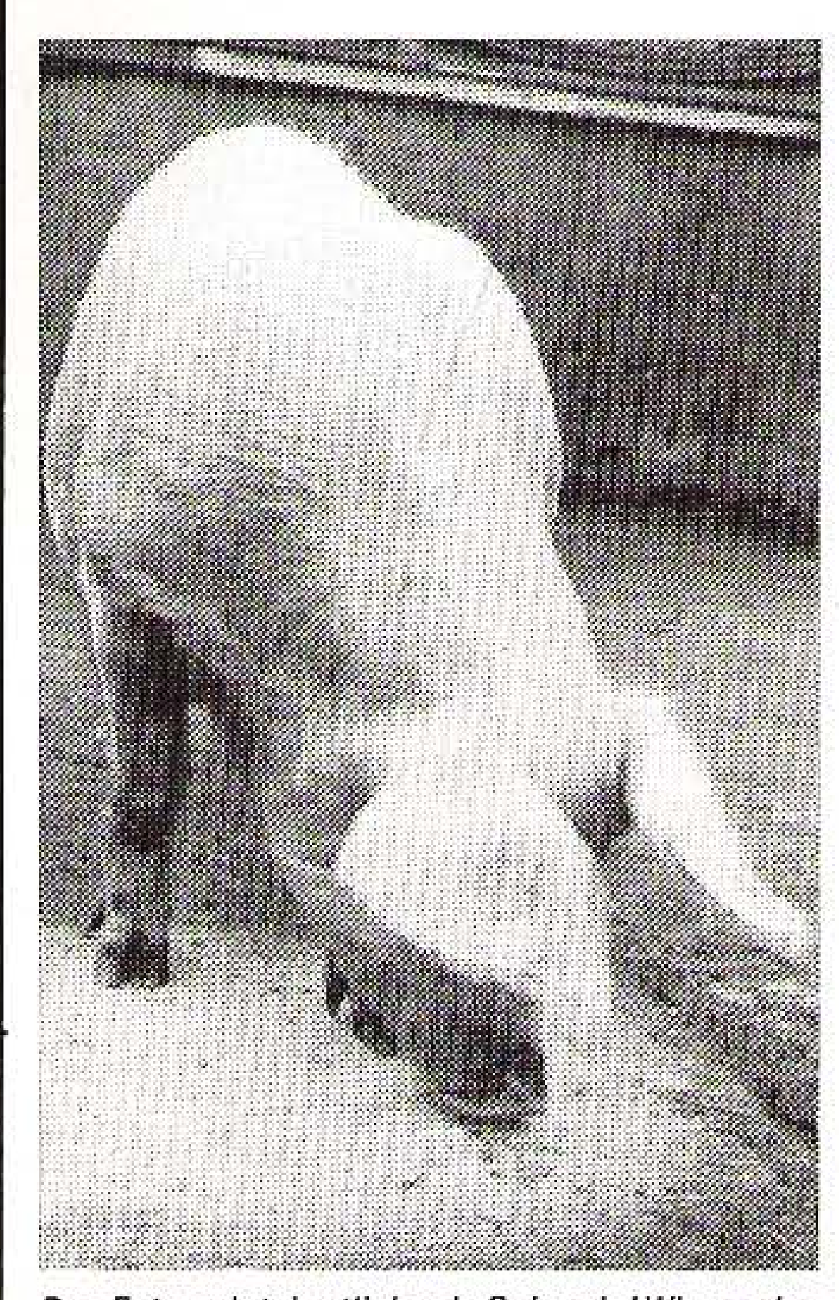
VIRGIN-Boss **Richard Branson** wird nach seiner Rekord-Fahrt im vergangenen Jahr auch in diesem Sommer wieder den Atlantik überqueren. Doch: Diesmal in einem Heißluft-Ballon. Auch aus diesem „abenteuerlichen Stoff" wird eine Versoftung entstehen, wie uns VIRGIN-Sprecherin **Patricia Mitchell** in London mitteilte. Der vorläufige Arbeits-Titel: **VIRGIN ATLANTIC FLYER.**

★★★★★★★★★★★★★

ARMY MOVES von **IMAGINE** gibt's jetzt für vier Rechner: Konvertierungen der C-64-Version erfolgten auf: MSX, Spectrum und Schneider. Der Preis liegt um die 30 Mark.

★★★★★★★★★★★★★

Oink macht das Schwein; **OINK** macht auch **CRL!** Mit ein wenig Schwein wird das Programm, bei der die gleichnamige englische Comic-Heft-Serie Pate gestanden hat, auch im deutschsprachigen Raum seine Freunde finden.



Das Foto zeigt deutlich: ein Schwein! Wir werden in einer der kommenden ASM-Ausgaben wieder einmal einen „Schweine-Test" verzapfen! (Foto: CRL)

T.S. Datensysteme schickte uns unter anderem einen ganzen „Sack" voll 128er-Spectrum-Software, von denen alle unsere Aufmerksamkeit erregten. Die Nürnberger Company scheint sich auch auf den 128er spezialisiert zu haben! **TAU CETI** (eine Spezial-Ausgabe!) von **CRL** ist brillant! Weitere Neuheiten: **THE PAWN, THE ADVANCED ART STUDIO** (beide von **RAINBIRD**), **ICON GRAPHIX** und **DATA GENIE** von **ASL.** Wir werden in einer der nächsten Ausgaben über das ein oder andere Programm berichten!

★ ★

Wer kennt sie nicht, die „Damen" von St. Brides. Diesmal wurden sie von **CRL** beauftragt, wieder ein ganz besonderes Adventure zu kreieren. Dabei soll die Geschichte von **JACK THE RIPPER** adventuremäßig „ernsthaft" umgesetzt werden. Wer die Damen von St. Brides aber kennt, wird leise Zweifel anmelden können. Wer weiß, was die wieder aushecken? Wie uns Lesley von **HEADLINES PR** mitteilte, hatten sie zumindest schon den Entschluß gefaßt, bei der Präsentation des neuen Games als Opfer Jack the Rippers in entsprechender Aufmachung zu erscheinen. Man kann also auf das neue St. Brides-Spektakel gespannt sein!

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

ADVANCE SOFTWARE gibt bekannt: Die auf die 16-Bit-Maschinen spezialisierten Programmierer von **OXFORD MOBIUS** haben eine Sammlung von Denk- und Strategiespielen für den Schneider Joyce zusammengestellt. Die **GAMMA GAMES** bieten dem User Schach, Backgammon und 4 Sight (ein strategisches Brettspiel). Der Preis hierfür wird bei ca. 50 Mark liegen.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Kai Ertz aus Graach schrieb uns einen Brief, in dem er sich enthusiastisch über **GREEN BERET** für den Atari XL/XE ausließ. Kai meint, es sei ein phantastisches Spiel, das alle Atari-User begeistern wird. Er bat uns, folgende Bezugsquellen zu nennen, was wir hiermit auch tun werden: TELEDIENST, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg oder: Computer Service, Postfach 1304, 7913 Senden/Iller. Das **IMAGINE-Produkt** soll es nur auf Kassette geben. Preis: ca. 30 Mark.

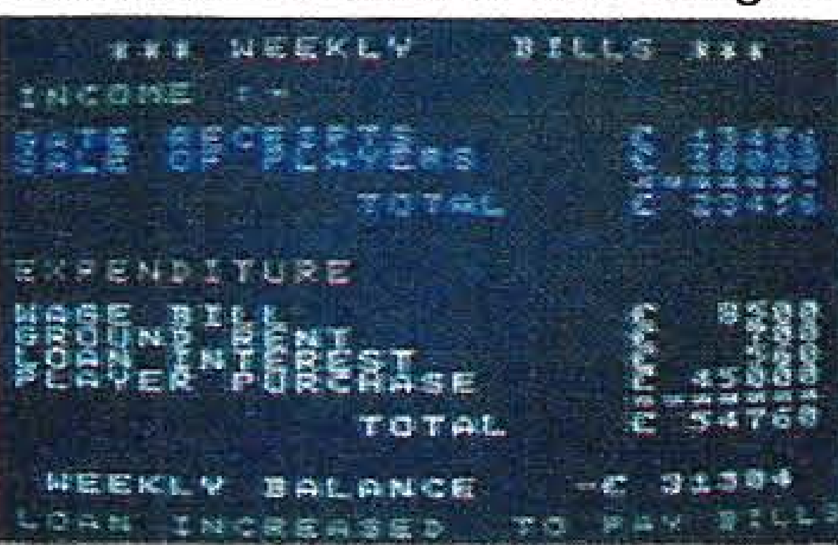
★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Freunde von Spielesammlungen dürfen sich freuen: **GREMLIN** bringt für den Spectrum und den C-64 zwei Sampler auf den Markt mit dem Titel **TAKE FOUR.** Für den Spectrum wurden die Spiele **SAM STOAT SAFEBREAKER, PERCY THE POTTY PIGEON, GRUMPY GUMPHREY SUPERSLEUTH** und **METABOLIS** auf eine Kassette gepackt. Die C-64-User dürfen sich ebenfalls auf PERCY THE POTTY PIGEON und METABOLIS freuen, als Beigabe gibt es hier aber noch **THING ON A SPRING** und **SUICIDE EXPRESS.** Der Preis von ca. 20 DM dürfte zudem für jeden tragbar sein.

Das britische Unternehmen **PRISM LEISURE** besitzt nun neben **ENDURANCE GAMES** auch **ADDICTIVE.** Als erstes



„neues" Produkt aus der neuen „Serie" gibt es jetzt von ENDURANCE den **FOOTBALL MANAGER** für den **MSX.** Das wohl eindrucksvollste „Fußball-Spiel" wird so um die 30 Mark auf Kassette kosten. Die MSX-Version ist quasi auf dem neusten Stand: Neben den obliga-



torischen Tabellen, Spielpaarungen und der Aufstellung des eigenen Teams ist auch eine Action-Sequenz vorhanden, die bislang nur beim C-64 und Spectrum zu bewundern war. Ein echter Renner, der jetzt auch die MSXler begeistern wird!

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Wer's gern hart mag, der sollte sich mal **WARLOCK** von **THE EDGE** näher betrachten. Gibt's für Spectr., Schneider + C-64.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

KINGSOFT bietet 10 Spiele für den Atari ST und Amiga zum „Low Budget"-Preis von ca. 30 DM an. Für den Atari ST gibt's **FLIP FLOP, KARATE MASTER, SPACE PILOT** und **WILLY THE KID,** für den Amiga werden **CHALLENGER, CRUNCHER FACTORY, DEMOLITION, FLIP FLOP, PHALANX** und **SPACE BATTLE** angeboten. KINGSOFT plant für die Zukunft die Veröffentlichung von 1 bis 2 Spielen im Monat in dieser Preisklasse. Man darf gespannt sein!

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Von **FTL** kommt ein neues Game für den Spectrum (ca. 26 DM) und den Schneider (ca. 30 DM). **HYDROFOOL** ist eine ziemlich nasse Angelegenheit, zumal Sie Ihren Helden Sweevo auf dem Planeten Deathbowl, der aus einem riesigen Aquarium besteht, zum Erfolg führen müssen.

Viele Hobby-Schachspieler werden sich an dem exzellenten Schachprogramm **COLOSSUS CHESS 4.0** von **CDS SOFTWARE** schon die Zähne ausgebissen haben. Nun kommen auch die Atari XL/XE-User endlich in den Genuß, gegen dieses Programm verlieren zu dürfen. COLOSSUS CHESS gibt es damit nun für folgende Computer-Typen: C-64, Spectrum, Atari, BBC, Schneider CPC, Schneider Joyce und den Apple II.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Einen Agententhriller auf der Erde und im Weltraum bietet **GREMLIN** mit ihrem Programm **MASK.** Freunde von komplizierten Ballerspielen mit Strategie-Elementen und groß angelegten Suchaktionen werden den voll auf ihre Kosten kommen. Bei dem Spiel geht es darum, einige Agenten zu befreien, die irgendwo in Raum und Zeit gefangengehalten werden. Man kann Planeten absuchen oder sich in den „zwei Dimensionen des Weltraums" umschauen. Bedroht wird man natürlich von einer ganzen Reihe von Gegnern, der Feuerknopf des Joysticks dürfte also nicht einstauben.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Nachdem **OCEAN** mit seinem zweifelhaften KZ-Spielchen **THE GREAT ESCAPE** hierzulande gar nicht gut ankam, wurde das Game kurzerhand in **ESCAPE** umbenannt und spielt nun in irgendeinem amerikanischen Gefängnislager. Am Spiel selbst hat sich aber nichts geändert. Ob diese Aktion wohl mit dem ASM-Artikel in der Ausgabe 9/86 zusammenhängt?

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Hier noch zwei Neuheiten für den Schneider: **SCALEXTRIC** von **VIRGIN/LEISURE GENIUS** bringt die Rennwagen auf den Bildschirm, während es bei **TERROR OF THE DEEP** von **MIRRORSOFT** darum geht, das Ungeheuer von Loch Ness zu retten. Beide Spiele gibt es zum Preis von ca. 25 DM (Kassette) und 35 DM (Disk.).

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Eine Kompilation von drei Strategiespielen bietet **PSS** für den Schneider. Auf dem jeweiligen Datenträger befinden sich die Spiele BATTLE OF BRITAIN, THEATRE EUROPE und TOBRUK. Das Ganze heißt **CONFLICTS 1** und kostet auf Disk. ca. 60 DM, auf Kassette ca. 45 DM. Auch für den C-64 und den Spectrum gibt's eine solche Kompilation, die jedoch statt TOBRUK das Programm FALKLANDS 82 enthält.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Die englische Firma **PSYGNOSIS** scheint sich auf den Atari ST und den Amiga „eingeschossen" zu haben. Die beiden neuesten Produkte für diese Supercomputer heißen **BARBARIAN** und **TERRORPODS.** Bei BARBARIAN handelt es sich um ein Grafik-Adventure, bei dem mal wieder ein Königreich erobert werden muß. TERRORPODS ist ein Action-Game, bei dem man die feindlichen Alien-Schwärme mit der altbekannten Baller-Taktik vernichten muß. Beide Games kosten ca. 75 DM.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

WERNER kann sein Flaschbier jetzt auch auf dem Atari ST saufen! **ARIOLASOFT** hat für diesen sympathischen Comic-Helden den Vertrieb übernommen. Geändert hat sich an dem Programm zwar nichts, aber das wird den wahren Werner-Fan nicht stören.


Bracknell News
HIGHEST AUDITED CIRCULATION
The voice of Bracknell
STRIKE FORCE SAS
Three terrorists killed as embassy siege ends
LIVE YOUR FANTASIES WITH 'STRIKE FORCE SAS' THE LATEST RELEASE FROM MIKRO-GEN ON AMSTRAD AND SPECTRUM. 'STRIKE FORCE SAS' IS AVAILABLE FROM ALL GOOD DISTRIBUTORS
SAS MAN KILLED IN NUCLEAR CRISIS

„Die Stimme von Bracknell", die BRACKNELL NEWS, datiert vom 9. April 1987, sorgte in der ASM-Redaktion zunächst für Verwirrung. Diese legte sich doch sehr schnell, als man bemerkte, daß es sich um eine Art von Pressemitteilung des britischen Software-Hauses **MIKRO-GEN** handelte. Die Titelseite (siehe Foto) hatte als Aufmacher die „Botschaft", daß es nun das „Geisel-Befreiungs-Spiel" **STRIKE FORCE SAS** für den Spectrum und den Schneider gibt. Der Zeitungsbericht gibt die Hintergrund-Informationen bis ins kleinste Detail wider. Eine gute Idee!

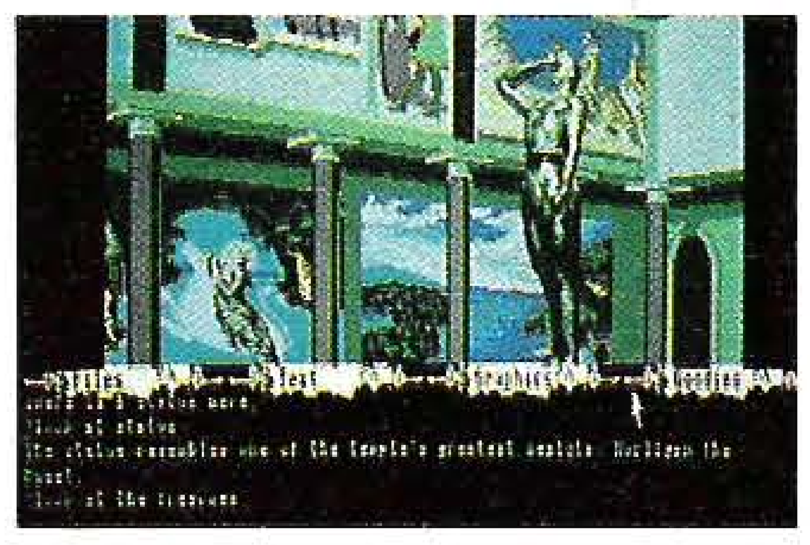
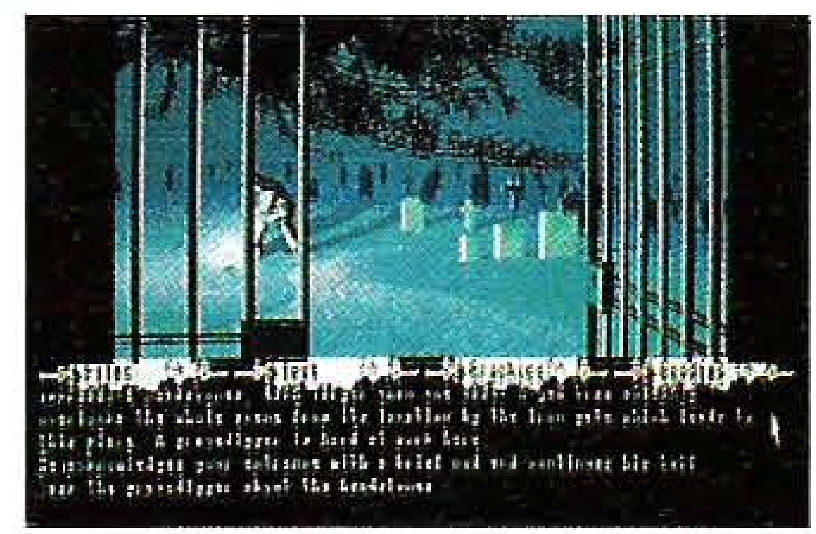
Neuigkeiten von der Londoner Atari-Show:

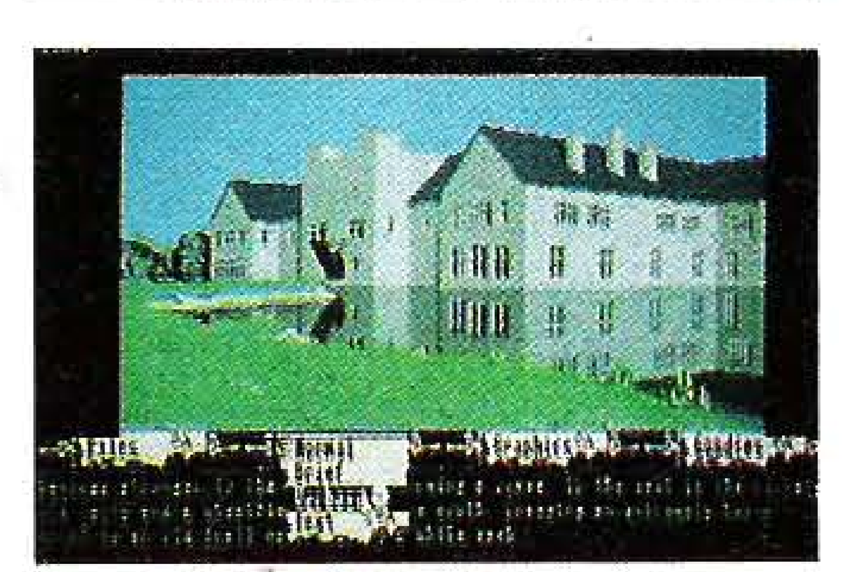
Eine Menge interessante Leute und alte Bekannte trafen ASM-Chefredakteur Manfred Kleimann und Redakteurin Martina Strack auf der **Atari Computer Show** (vom 24. bis 26. April) im Novotel, Hammersmith in London. Um ehrlich zu sein: Eigentlich hatte man eine Art von „Jumbo Sale" erwartet – das heißt: eine Verkaufsmesse, wo alles, was nicht niet- und nagelfest ist, verkümmelt wird. Doch: Zu unserer Überraschung waren viele der renommierten Software-Häuser auf einer Show vertreten, die großen Beifall unter den zahlreichen Besuchern fand.
Dies schien ein bißchen verwunderlich, denn man hatte vielleicht mit einer solch „ausgewogenen" Computer-Messe nicht unbedingt gerechnet!
Verglichen mit der „Commodore User Show", die zuletzt an gleicher Stelle abgehalten wurde, waren echte Neuheiten und bestimmte „ST-Trends" zu erkennen: Es begann mit der Entschlossenheit der englischen Produzenten, sich weiterhin verstärkt um den Atari ST „zu kümmern" und hörte bei der Unmenge an (günstiger) Software für diesen Rechner noch längst nicht auf.
Insgesamt folgten 65 Anbieter dem Ruf der Atari Show. Unter ihnen eine Menge Hersteller von Business-Software. So bekamen wir eine eindrucksvolle Demonstration von DATABASES, WORDPROCESSORS, LABEL PRINTERS, GRAPHIC CREATORS, DESKTOP PUBLISHING und anderen erstklassigen Produkten.
„Der ST ist genau die Maschine, auf die wir in Zukunft setzen werden", meinte **John Symes** von **MICRODEAL**. „Warum, das ist doch klar!", gab **Pat Bitton** (MIRRORSOFT) zu verstehen, „Der Atari ST ist eine der ersten, leistungsfähigen 16-Bittern gewesen, der momentan in England eine große Reputation hat. Es gibt genügend Software, sowohl Spiele wie Anwendungsprogramme, und man hat die Möglichkeit, vieles auf den ST umzusetzen!" Besonders erwähnenswert wäre hier der neue **FLEET STREET EDITOR** von **MIRRORSOFT.** Es handelt sich um ein dreidiskettisches Programm (Hauptprogramm, Grafik- und Schriften-Diskette), das dem professionellen Anwender die Möglichkeit gibt, eine eigene Zeitung, Illustrierte oder Anzeigenblatt zu erstellen. Texte werden aufgenommen, redigiert, Überschriften können nach Wahl der Punktgröße eingepaßt und Fotos freigeschlagen werden; mit anderen Worten: Ein komplettes Layout einer (oder mehrerer) Seite(n) ist möglich!
Sehr schön auch zu sehen, daß die „ST-Spielewelt" noch in Ordnung ist: Programme wie GOLDRUNNER, HADES NEBULA, AIRBALL oder INTERNATIONAL KARATE gehören grafisch, soundmäßig und spielerisch zum Feinsten, was der Software-Markt zu bieten hat.

Drei Tage dauerte das Spektakel in der „Champagne Suite" des Novotels in London. Die Besucher, die Anbieter (Verkäufer) und die ASM-Vertretung waren's zufrieden. Freuen wir uns jetzt schon auf die große PCW Show Ende September, wo die Atmosphäre noch knisternder sein wird. Denn: Dort werden sich wieder fast alle Software-Hersteller zusammenfinden, um für die Vielzahl der Rechner neue Produkte vorzustellen! *M.K.*

Wir simulierten die Simulation! ASM auf der Atari-Show.

Der Nachfolger von *The Pawn* ist da! Jedem Adventure-Freak dürften die erstklassigen Grafiken dieses Programms noch in guter Erinnerung sein. So präsentiert **RAINBIRD** auch den Nachfolger **GUILD OF THIEVES:** wieder mit 30 fantastischen Bildern, die jeden begeistern dürften. Als Spieler haben Sie die Aufgabe, auf einer Insel sämtliche Schätze ausfindig zu machen, denn sie wollen in die „Gilde der Diebe" aufgenommen werden, und aufgenommen wird man nur dann, wenn man eine Prüfung besteht. Der Parser des Adventure ist wieder vom Feinsten, Texteingaben in beliebiger Menge sind ohne weiteres möglich,und auch das Textverständnis läßt keine Wünsche offen. Das Spiel gibt es für eine lange Liste von Com-



putern, nämlich: Atari ST, Amiga, Apple Macintosh, Apple II, C-64, C-128, Schneider CPC 6128, Schneider Joyce, Atari XL/XE und den Spectrum. Der Preis variiert dabei zwischen 40 und 80 DM (je nach Computertyp). Leider müssen die Spectrum- und Apple II-Besitzer auf die Grafik verzichten, aber Spaß dürfte das Programm trotzdem machen.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

In der SILVER RANGE von **FIREBIRD** sind einige interessante Programme, darunter auch Konvertierungen, erschienen. So wird es **GUNSTAR** auch für Commodore 64 und Schneider geben. Auch an den C-16 wurde wieder gedacht: **THRUST** wird auf diesen Rechner umgesetzt, während sich die Schneider-User schon auf den Nachfolger **THRUST II** freuen können. Zu den Neuheiten zählt **CHIMERA,** das zuerst auf dem Spectrum, dann auch auf dem Atari und dem C-64 auf den Markt kommt. Bei diesem Game haben Sie mal wieder die gute alte Erde zu retten, indem Sie mit Ihrem Roboter den Selbstzerstörungsmechanismus der angreifenden Raumschiffe aktivieren. Dazu müssen Sie im Raumschiff verschiedene Items einsammeln. Ihre Zeit ist, wie immer, begrenzt! Weitere Games der SILVER RANGE: **UFO** für den C64, **THINK** für Spectrum, ebenfalls für Spectrum **ORIENTAL HERO, PARABOLA** und **KICKBOXING.** Auch für den C-64 gibt's 'ne ganze Menge Futter: **ZONE RANGER, SPECIAL AGENT, RAINBOW DRAGON, FORE I** und **GERRY THE GERM** sowie **I, BALL. ZONE RANGER** wird daneben auch für den Atari veröffentlicht. Schneider-User können sich auf **PARABOLA** und **PNEUMATIC HAMMER** stürzen. Alle diese Programme kosten ca. 10 DM.

Neues von **ARIOLASOFT: BRIDE OF FRANKENSTEIN** ist der Titel des neuen Arcade-Games, das über erschreckend gute Grafiken verfügen soll. Als Spieler haben Sie dabei die Aufgabe, dem kleinen netten Monster namens Frankenstein Leben einzuhauchen. Dazu müssen in 60 Räumen eines düsteren Schlosses verschiedene „Zutaten" gefunden werden, wie z.B. eine Leber und ein Herz. Wem's jetzt schon gruselt, der sollte sich das Spiel für den C-64 oder Schneider besorgen. Der Preis beträgt ca. 30 DM für die Kassettenversionen, als Diskette kostet das Ganze ca. 40 DM für den C-64 und ca. 50 DM für den Schneider.

★★★★★★★★★★★★

Hier gibt's was für die Atarianer (XL/XE). **ZAP PAK,** bietet für den Preis von ca. 25 DM die beiden Spiele EXCALIBUR und BUBBLE TROUBLE von **PLAYERS.** Übrigens kann man auch **BUBBLE TROUBLE** einzeln bekommen (ca. 10 DM). Aus dem Hause **BULLDOG** kommen zwei Arcade-Spiele, **COLONY** und **INVASION.** Beide gibt's für ca. 12 DM.

★★★★★★★★★★★★

Ein wahres Juwel gibt's jetzt für die Apple-User, die mit Software ja nicht gerade verwöhnt werden: **JEWELS OF DARKNESS** kommt von **RAINBIRD** für den Apple II! Wer's haben will, muß ca. 65 DM berappen.

MSX-User kriegen auch was von der BOULDERDASH-Welle ab. **SURVIVER** von **ATLANTIS SOFTWARE** ist ein Spielchen mit einem neuen Touch. Kostenpunkt: ca. 10 DM.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Neues von **FIREBIRD:** Für Spectrum, Schneider und C-64 gibt es gibt es ein Arcade-Adventure mit Namen **KINETIK**. Dabei haben Sie den Kinemator mittels eines Wortes, das Sie finden müssen, zu befreien. Das Spiel weist 50 verschiedene Screens auf. In einigen Regionen, die Sie mit Ihrem Raumschiff durchfliegen, scheinen sämtliche Naturgesetze außer Kraft gesetzt zu sein. Dieses Abenteuer kostet Sie ca. 26 DM auf Kassette und ca. 45 DM, wenn Sie die Disketten-Version bevorzugen. Eine weitere Neuheit ist **GOLDEN PATH,** ebenfalls ein Action-Adventure für den Atari ST. Über 50 Puzzels müssen in diesem Game gelöst werden, bevor Sie Ihr Ziel erreichen. 20 verschiedene Charaktere werden Sie auf Ihrem Weg behindern oder unterstützen. Der Preis für dieses Game ist noch nicht bekannt.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Wahnsinns-Software aus den USA! Wer einen IBM-PC besitzt oder einen Kompatiblen (inkl. Schneider-PC bzw. den neuen Atari-PC), der kann sich jetzt an eine ganz besondere Aufgabe heranwagen. Mit **SPACE M.A.X., Space Station Constuction Simulator,** bringt **FS FINAL FRONTIER SOFTWARE** ein Programm auf den Markt, das man weder als Anwendungs-Programm (es sei denn, Sie arbeiten bei der N.A.S.A) oder als „Spiel" bezeichnen kann. Es handelt sich dabei um eine Simulationsprogramm, mit dem man seine eigene Raumstation konstruieren kann. Das Außergewöhnliche daran ist, daß diese Simulation tatsächlich bei der N.A.S.A, Lockheed und einigen Universitäten genutzt wird. Es ist also kein Spielchen fernab jeder Realität, sondern eine Simulation, mit der jeder PC-Besitzer sein eigener „N.A.S.A-Techniker" wird. Wer an einer solchen „echten" Simulation interessiert ist, kann das Software-Paket, das drei Disketten sowie ein 137 starkes Handbuch umfaßt für umgerechnet ca. 120 DM erwerben. In der nächsten ASM gibt's den Test! Logo!

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Auch die C-16 User kommen jetzt in den Genuß der Adventure-Spielesammlung **SCOTT ADAMS SCOOPS** von **U.S. GOLD.** Die vier Text-Adventures kosten lediglich ca. 25 DM. Na, ist das nichts?

CRL hat unter seinem Label **NU WAVE** ein neues Arcade-Game mit Startegieelementen veröffentlicht. Der Titel lautet schlicht und einfach **I.Q.**, wobei natürlich nicht nur Köpfchen, sondern auch Ballerkünste gefragt sind. Der Spieler befindet sich im Krieg und muß Lebewesen programmieren, um den Gegner zu vernichten. Das Spiel gibt es für den C-64 und kostet ca. 35 DM für die Kassettenversion und ca. 50 DM auf Diskette. Eine Atari-Version soll in Kürze folgen.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Die Atari-XL-User dürfen sich freuen: Das englische Softwarre-Haus **TYNESOFT** beschert den XL-Besitzern eine Programmsammlung, die es in sich hat. Auf den **FOUR GREAT GAMES** sind vertreten: **Jet Set Willy, Balloonacy, Pengon** und **Wizard.** Was die Atari-Freaks ebenfalls interessieren dürfte: Die FOUR GREAT GAMES werden zum Preis von sage und schreibe 15 Mark angeboten.

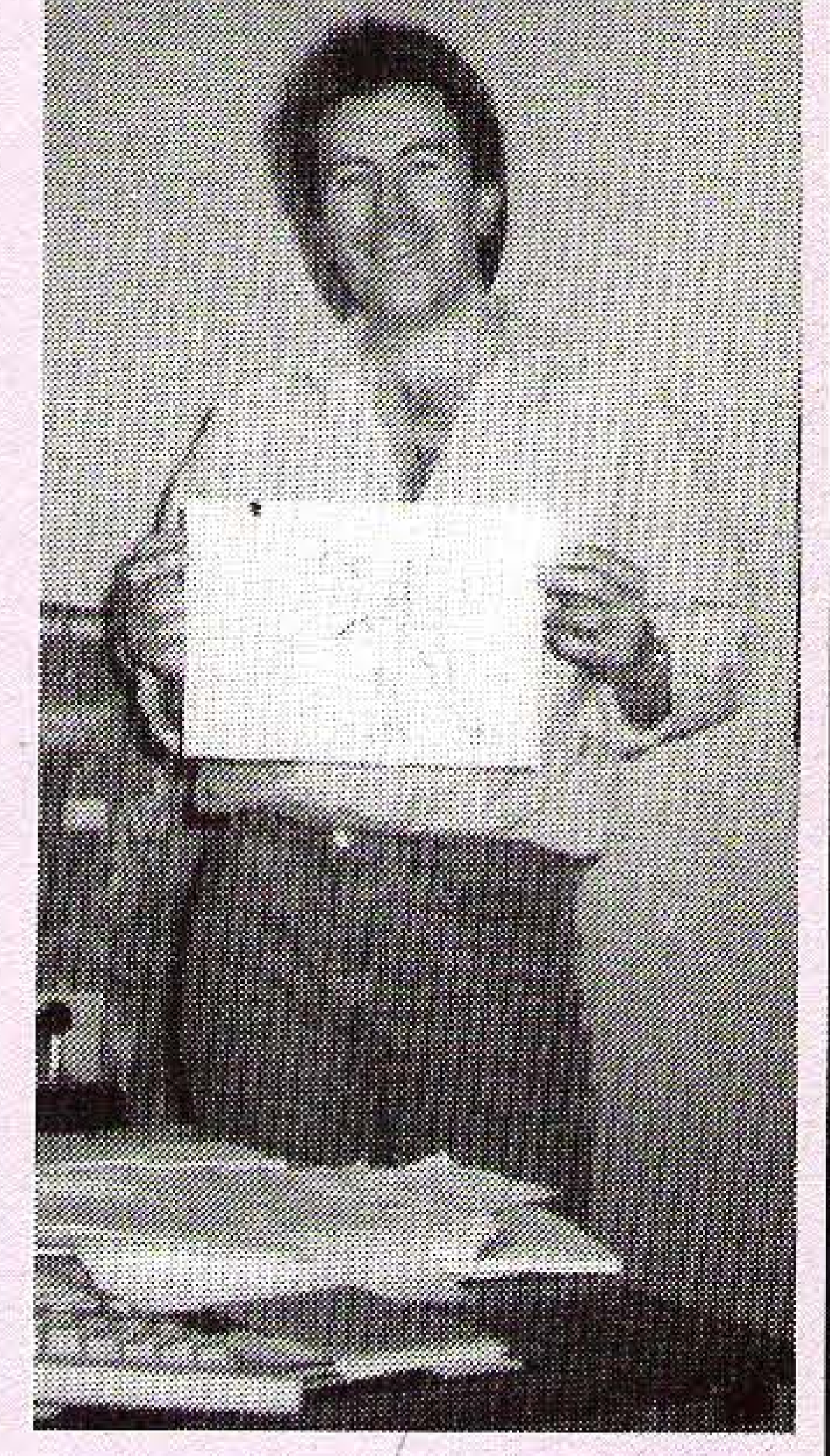
Die Atari-User können sich auf einen weiteren Software-Einzelhändler freuen, der es sich zur Aufgabe machen will, Programmwünsche der Atari-User zu befriedigen. **SOFT-HOUSE,** so der Name der Firma, hat seinen Sitz in Detmold und wird von einem jungen Team geführt. Nachdem bereits seit einiger Zeit ein großer Verkaufsraum zur Verfügung steht, möchte man nun auch im Versandgeschäft tätig werden. Dabei hat das junge und erfolgreiche Team sich ganz auf ein Computer-System beschränkt. Zunächst ist geplant, das Softwarre-Programmangebot für alle ATARI-Computer zu erweitern und mit Hilfe von günstigen Angeboten, den Atari-User in Besitz guter Programme zu bringen. Auf diese Aufgabe hat man sich intensiv vorbereitet und internationale Kontakte geknüpft, um ein großes Warenangebot anbieten zu können. Die Atari-User, die sich gern über die neue „Company" informieren möchten, sollten sich folgende Adresse merken: Soft-House, Lange Straße 76, 4930 Detmold.

Von **MARTECH** gibt's schon wieder was Neues! **CATCH 23** heißt das neue Arcade-Adventure, das über hervorragende 3D-Vektor Grafiken verfügen soll. Der Spieler hat hierbei die Aufgabe, die Konstruktionspläne eines supergeheimen Flugzeuges mit dem Namen CK 23 zu stehlen. Dazu muß man auf einer schwer bewachten Insel landen, die Pläne klauen und dann auch noch den ganzen Komplex mit einer Mine in die Luft jagen. Ähnlichkeiten mit *Saboteur* wären allerdings rein zufällig... Das Spiel gibt es für Spectrum, Schneider, C-64 und den Atari ST. Auch der Preis ist schon bekannt: Für die Kassetten wird man ca. 35 DM löhnen müssen, die Disketten kosten ca. 40 DM für den C-64 und ca. 50 DM für den Schneider. Der Preis für die Atari ST-Fassung steht noch nicht fest.

Ebenfalls **BARBARIAN** heißt ein neues „Sword Fighting Game", das **Steve Brown** für **PALACE SOFTWARE** produziert hat (ASM berichtete). Wir waren zu Gast bei PALACE in London, wo uns Steve Brown sein neues Spiel „livehaftig" vorstellte! „Zunächst einmal haben wir uns ein Holzschwert besorgt, mit dem wir die Bewegungsabläufe des Barbarian übten", erläuterte uns Steve. „Dann haben wir nach tagelangem Studium diese Kampfbewegungen mit der Video-Kamera festgehalten, um danach die ersten Roh-Entwürfe aufs Papier zu bringen."

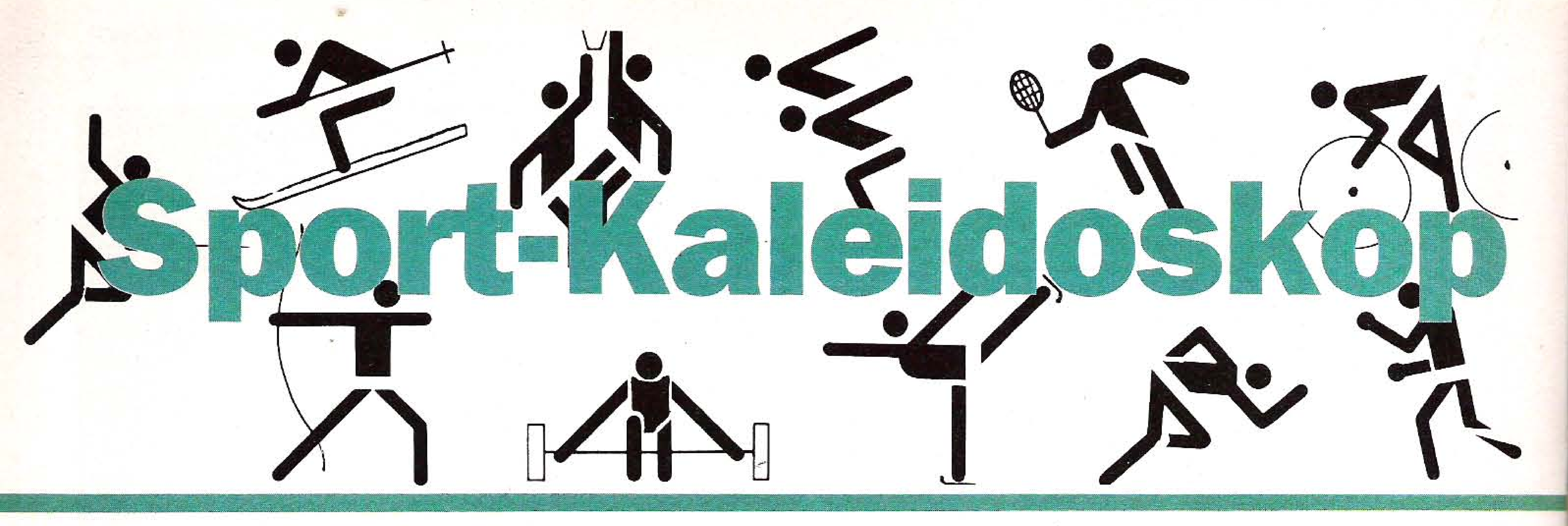


Steve arbeitete mit seiner Crew parallel an den Schneider- und C-64-Fassungen. Pixel für Pixel gelangten in den Rechner; die Feinheiten kamen nach und nach hinzu, bis ein grafisch hervorragendes und in der Animation (fast) unübertroffenes Schwertkampf-Spiel herauskam, das so manchen Spiele-Freund erfreuen wird. Obwohl es etwas blutig zugeht, konnten die insgesamt drei Fassungen (Sean Griffiths ist für die wahrlich vorzügliche Spectrum-Version zuständig) voll überzeugen. Der Spielablauf ist sehr gut; die Möglichkeiten des Kämpfers fast unbeschränkt: Insgesamt 16 verschiedene Kampfpositionen können angewandt werden. Daß es auch so richtig „barbarisch" zugeht, beweist eine „markante" Szene aus dem Spiel: Gelingt es dem „Retter der Prinzessin" seinen Gegner mit einem Schwerthieb am Kopf zu treffen, so fliegt dieser mit einem Blutschwall zu Boden; Kopf und Rumpf sind getrennt. Anschließend räumt dann ein Gnom die Leiche vom Schlachtfeld. Trotz dieser etwas geschmacklosen Szene halte ich BARBARIAN für ein außerordentlich gutes Spiel.



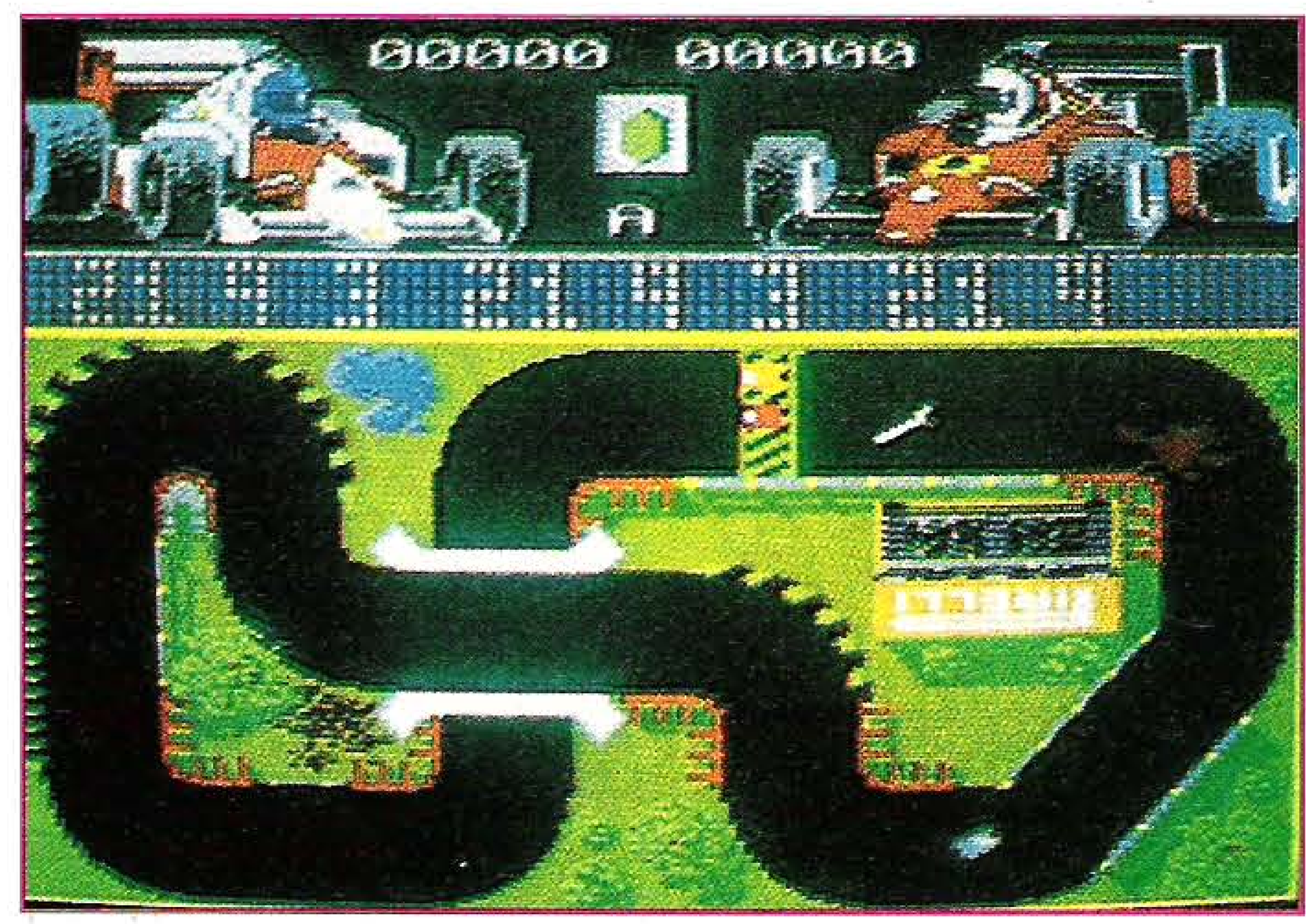
Unsere Fotos zeigen neben dem „Barbar" Manfred Kleimann Steve Brown, der stolz eine seiner ersten Skizzen in die Kamera hält, sowie ein „Gruppenbild mit Dame" (von links nach rechts erkennen wir Palace-„Boss" Pete Stone, Sean Griffith, Steve Brown und ASM-Redakteurin Martina Strack).





Heißer Reifen

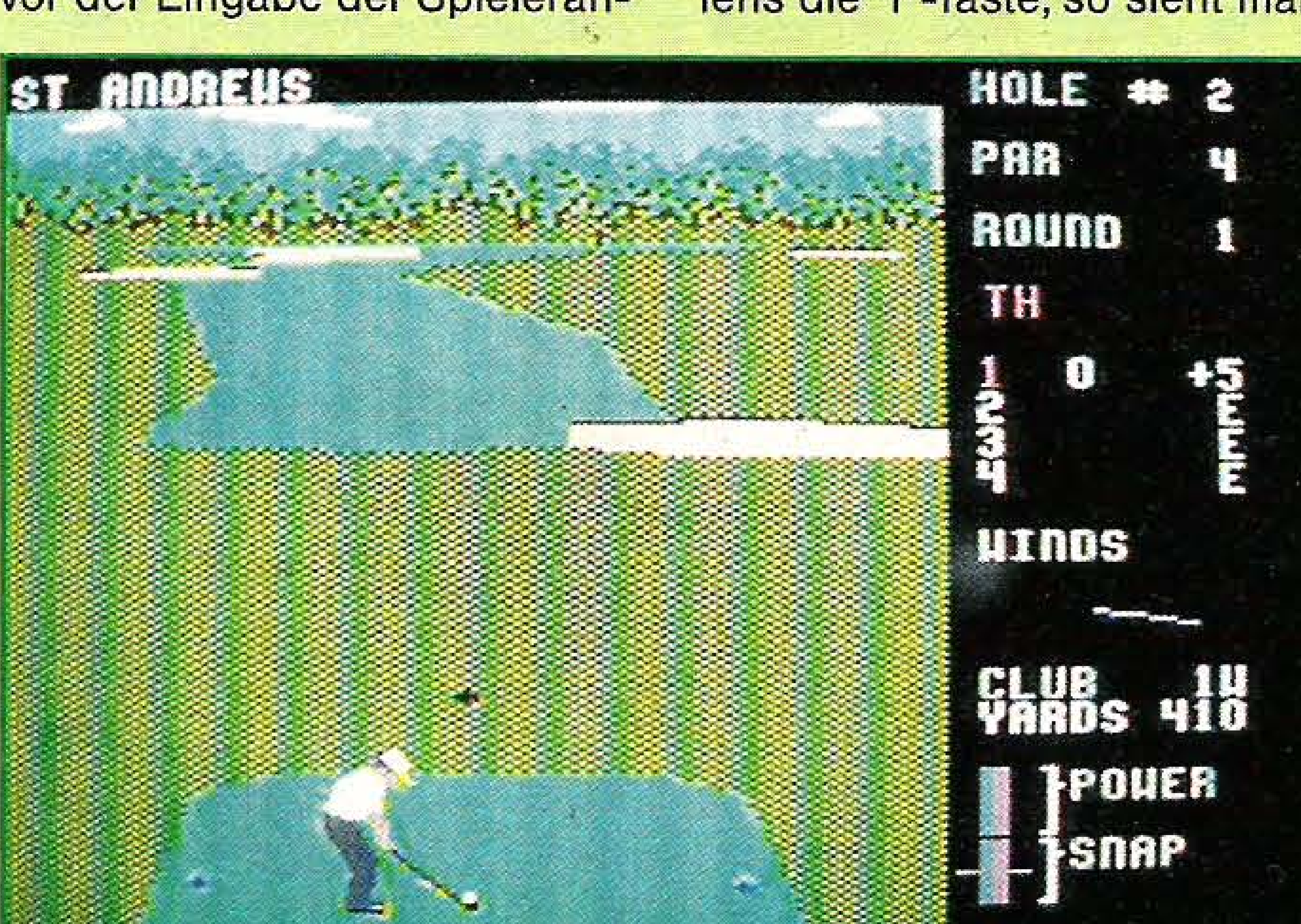
Programm: Grand Prix Simulator, **System:** Schneider, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Code Masters, 1 Beaumont Business Centre, Beaumont Close, Banbury, Oxon OX16 7RT, England.
Für all diejenigen, die gerne einen Geschwindigkeitsrausch erleben aber mit ihrem Fahrrad nicht so schnell fahren können oder es sich mit ihrem Auto noch nicht trauten, hat **CODE MASTERS** jetzt einen Simulator für Autorennen herausgebracht. Der Titel **GRAND PRIX SIMULATOR** ist dabei ebenso verheißungsvoll wie unbescheiden. Als Spieler kann man sich also nun hinter das Steuer eines schnittigen Formel-1-Rennwagens klemmen und mit haarsträubendem Tempo durch die Kurven jagen. Die Spieloptionen sind dabei ebenso altbekannt wie notwendig: man kann schneller und langsamer fahren und natürlich auch nach rechts und links lenken. Der Bildschirm bietet während der Raserei übrigens eine nette, farbenfrohe Hintergrundgrafik, auf die man sich aber nicht zu sehr konzentrieren sollte, denn sonst könnte es ganz schnell zu einem Crash kommen. Nur der Rennwagen sieht mit seiner blockgrafikähnlichen Struktur nicht gerade sehr windschnittig aus, aber das kann man den Programmierern noch verzeihen, denn schließlich wird man ja vom Rest des Bildschirms geradezu verwöhnt. Tja, der Sound besteht (erwartungsgemäß) leider nur aus dem monotonen Brummen des Motors, aber was will man verlangen, schließlich können Autos ja nicht singen, oder? Der Soundchip des Schneiders bleibt trotzdem nicht unbeansprucht, denn als Gag kann sich der englischkundige Spieler noch von ein paar digitalisierten Sprachbrocken verwöhnen lassen, die in der Einführung plötzlich aus dem Lautsprecher kommen.



Fazit: GRAND PRIX SIMULATOR ist ein gutes und empfehlenswertes Spiel. Die gute Grafik und die gute Animation machen das Programm spannend und unterhaltsam, denn man muß wirklich die Augen offen halten, um alle Kurven erfolgreich zu meistern. Freunde rasanter Sportsimulationen werden also auf ihre Kosten kommen! *phillip*

Animation:	**9**
Sound	**7**
Realitätsnähe:	**7**
Spaß/Spannung:	**8**
Preis/Leistung:	**8**

Programm: World Class Leaderboard, **System:** C-64, Amiga, **Preis:** ca. 60 Mark (Disc), **Hersteller:** Epyx/U.S. Gold.
Wer kennt es nicht, das berühmte Golfspiel LEADERBOARD, das sich bis heute großer Beliebtheit erfreut? Nun ist es in einer neuen, zwei Diskettenseiten umfassenden Version mit neuen Kursen und einem Spielfeldeditor erschienen. Das ganze nennt sich **WOLRD CLASS LEADERBOARD** und wurde von uns auf dem C-64 getestet. Bevor man anfängt, sollte man sich eine „Sicherheitskopie" anlegen, damit man beim Rumexperimentieren mit dem Editor nicht versehentlich etwas löscht. Der Bewegungsablauf und der schrittweise Graphikaufbau wurden größtenteils beibehalten, was den Spieler aber nicht immer erfreut, denn bei Plätzen mit vielen Bäumen kann es schon mal fünf Sekunden dauern, bis man endlich den ersten Schlag machen kann.
Wie schon erwähnt, wurden vier neue Kurse mitgeliefert, dessen Spielfelder sich ähneln, und sich jeweils nur in der Struktur unterscheiden. Die Spielmotivation hält dadurch nicht sehr lange an, man sollte lieber eigene Kurse erstellen. Will man einen der mitgelieferten Kurse spielen, so kann man vor der Eingabe der Spieleranzahl das Putten oder den Abschlag üben. Oder man fängt einfach gleich an. Angemerkt sei noch, daß man sich einen der drei möglichen Golfclubs auswählen kann, jeder hat seinen eigenen Golfplatz; diese gleichen sich allerdings kaum. Drückt man während des Spielens die 'T'-Taste, so sieht man das zu spielenden Loch aus der Vogelperspektive.



Mit dem Editor kann man jedes Loch nach seinen eigenen Vorstellungen abändern. Aber es ist auch möglich, total neue Löcher und Kurse zu kreieren. Dabei kann man beispielsweise auch die „Baumart" (Eiche, Buche oder Palme) eines schon vorhandenen Loches ändern. Eine Abänderung eines bestehenden Loches ist auch aus der Vogelsperspektive her möglich und wird anschließend entsprechend umgerechnet. Hat man alles zusammen, wird das gesamte Spiel fertig auf einer leeren Diskette abgespeichert. Das neue Spiel wird wie gewöhnlich mit 'LOAD"*",8,1' geladen, u. man kann sein eigenes, selbst entworfenes LEADERBOARD spielen! *T. Hering*

Animation	**9**
Sound	**6**
Realitätsnähe	**10**
Spaß/Spannung	**8**
Preis/Leistung	**9**

– Noch realistischer! –



WONDER BOY

ARCADE GAMES DIE SPIELHALLE AUF DEM COMPUTER



Wonderboys Freundin wird entführt. Als Kavalier scheut Wonderboy keine Gefahr und macht sich auf den Weg seine Liebste zu befreien. Doch Bären, Schlangen, stechwütige Killer-Bienen und Monster können seiner Reise schnell ein Ende setzen.
Wie gut, daß Wonderboy sein Skateboard dabei hat, um den üblen Zeitgenossen zu entkommen.

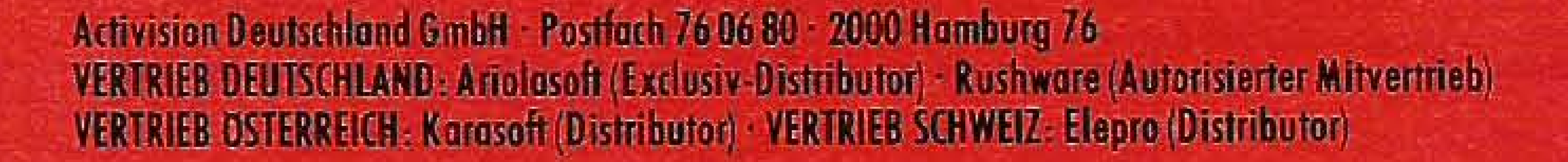
WONDER BOY

ACTIVISION

SEGA

Erhältlich für Commodore 64/128 Cassette und Diskette · Schneider CPC Cassette und Diskette.







c16chris

Immer aktuell: Der eine und ...

Programm: League Challenge, **System:** Schneider CPC, **Preis:** Kass. 12.90 Mark, **Hersteller:** Atlantis Software, England, **Bezugsquelle:** U.a. Leisuresoft, Dortmund.

Immer wieder *Football Manager!* Auch das englische Software-Haus **ATLANTIS** wagte sich an eine Umsetzung dieses „Stoffs" ... mit, gelinde gesagt, mäßigem Erfolg – soviel soll schon verraten sein. **LEAGUE CHALLENGE** heißt dieses Machwerk, bei dem Sie (genau wie bei seinem großen Vorbild) eine Mannschaft Ihrer Wahl von der Vierten Division zur Meisterschaft in der ersten Liga führen sollen.

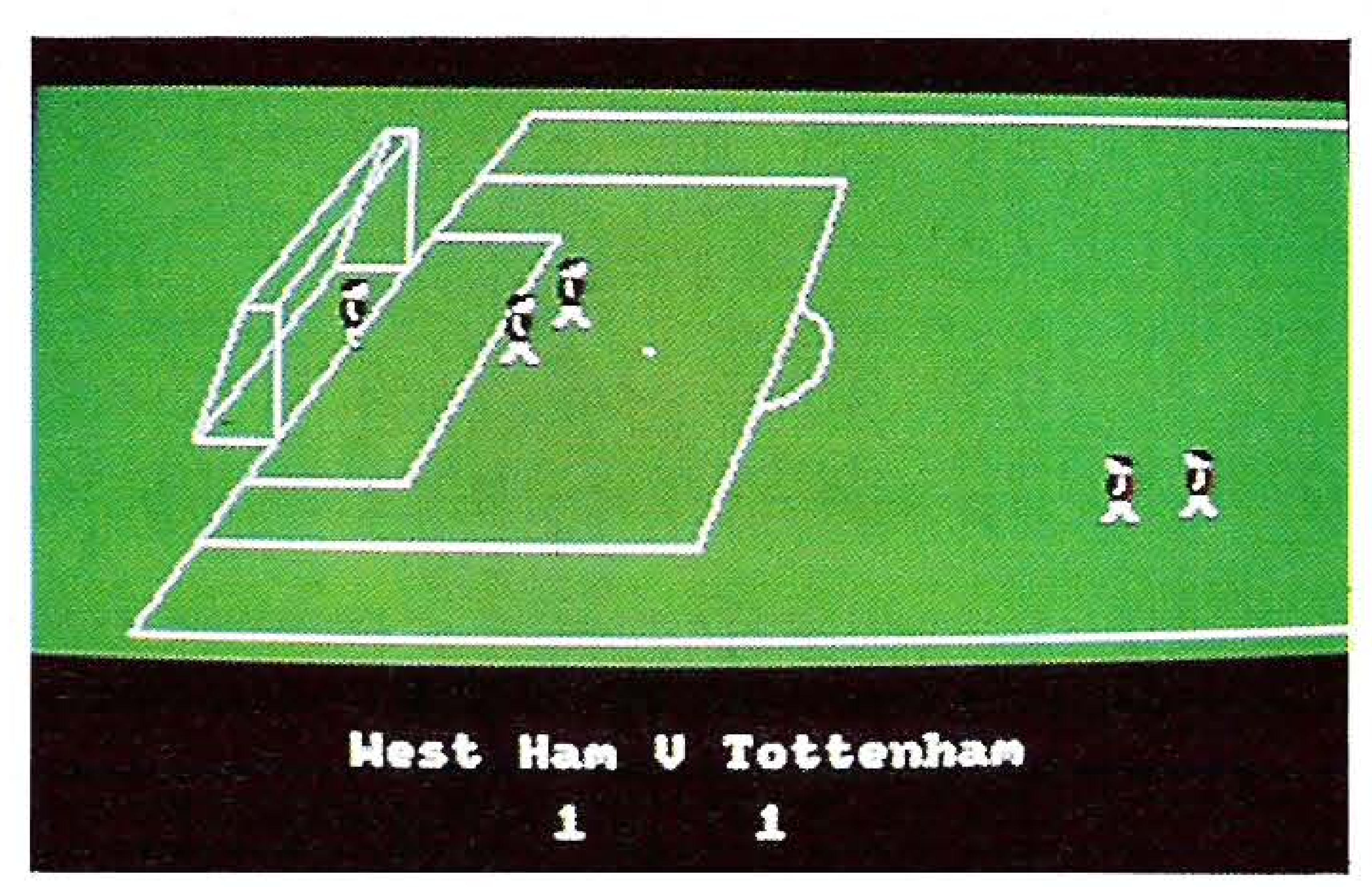
So starten Sie denn mit einem elfköpfigen Team (plus einem Reservespieler) in das erste Spiel. Es können die aktuelle Tabelle (zu Beginn stehen Sie auf dem letzten, dem 16. Platz), der Mannschaftskader, eine



Aufstellung der Finanzen und einiges mehr abgerufen werden. Vor dem ersten Spiel haben Sie natürlich nicht allzu viel Möglichkeiten, Ihr Team zu verändern. Erst mit der Zeit, wenn Sie neue Spieler auf dem Transfermarkt hinzugekauft haben, erlaubt Ihnen die nunmehr etwas dickere Personaldecke, Abwehr, Mittelfeld oder Angriff gezielt zu verstärken.

Vor jedem Spiel werden die einzelnen Mannschaftsteile des Gegners denen Ihres eigenen Teams gegenübergestellt. Nun sehen Sie, ob Sie Ihr Team auf einigen Positionen umstellen müssen, ob Ihre Abwehr beispielsweise so stark ist, daß Sie einen Devensivspieler zugunsten eines Stürmers aus der Mannschaft nehmen können. Wenn Sie den Mannschaftskader auf dem Monitor erscheinen lassen, sehen Sie neben jedem einzelnen Spieler seine Erfahrung, seine derzeitige Verfassung (in Zahlenwertung), seinen Gesundheitszustand (P = einsatzbereit, I = verletzt) und natürlich seine Spielposition (Abwehr, Mittelfeld, Sturm) eingeblendet. Nun sollten Sie die verfügbaren Männer zur im Moment bestmöglichen Aufstellung formieren, um sodann in das Match gegen Ihren Kontrahenten zu starten.

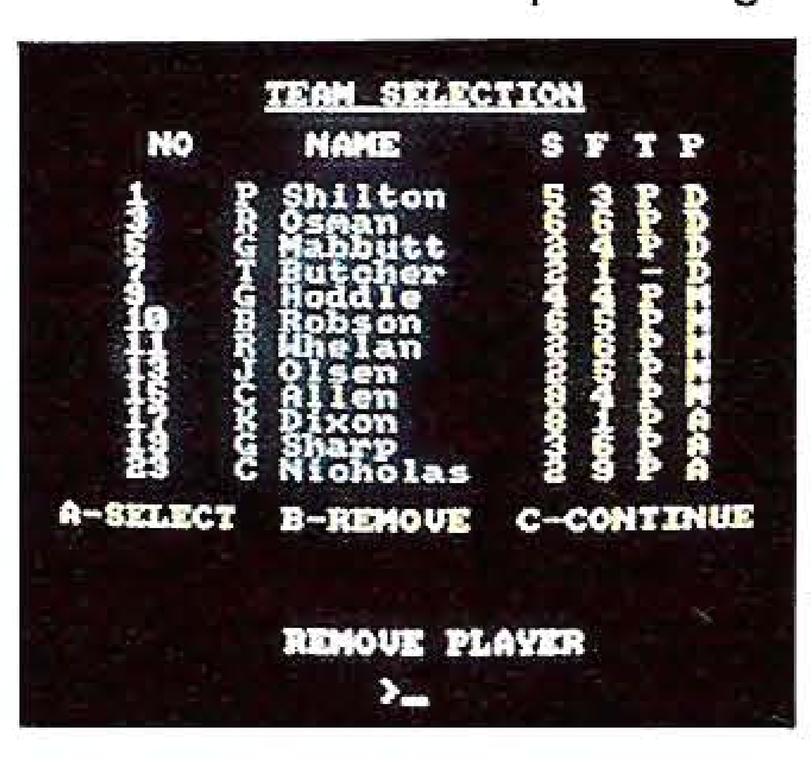
Die bis hierher noch „nahezu *Football-Manager*-getreue Kopie" wird nun durch die völlig mißlungenen Actionsequenzen doch arg getrübt. Gar zu klein sind die Spieler auf dem Feld dargestellt, die Spielszenen laufen viel zu schnell ab und sind mit dem Auge kaum zu verfolgen; was aber das Schlimmste ist: Es ist bei aller Anstrengung nirgends ein Ball zu sehen! Vielmehr werden die Torschüsse als kurz aufblitzende Striche dargestellt, und ob der Ball dann im Netz zappelt oder nicht, bliebe der Fantasie des Users anheimgestellt, wenn da



nicht noch die Spielstandsanzeige im unteren Drittel des Bildschirms wäre. Ich denke, auf diese „Actionszenen" hätte man besser ganz verzichten sollen.

Kurzes Resümee: Spielanlage – wie bei *Football Manager;* Handhabung – wie bei *Football Manager;* Grafik/Animation/Realitätsnähe – **nicht** wie bei *Football Manager,* sondern schlichtweg lachhaft. **Fazit:** Auch ein relativ günstiger Preis macht ein schlechtes Programm nicht besser. Was soll man mit LEAGUE CHALLENGE, wenn es doch *Football Manager* gibt?

Bernd Zimmermann



Animation	0
Handhabung	8
Realitätsnähe	4
Spaß/Spannung	3
Preis/Leistung	3

RESULTS OF OTHER MATCHES

Exeter	3	V	3	Port Vale
Halifax	1	V	1	Stockport
Burnley	2	V	3	Cambridge
Hereford	1	V	2	Southend
Rochdale	3	V	3	Crewe
Swindon	3	V	3	Chester
Torquay	3	V	2	Mansfield

'C' TO CONTINUE

... der andere „Football-Manager"

Programm: Manager 64, **System:** C 64, **Preis:** 39 (Disk.), **Hersteller:** International Software, **Bezugsquelle:** International Software, Klarastr. 99, 4220 Dinslaken.

Bevor ich das Spiel **MANAGER 64** in die Hände bekam, dachte ich, der Markt mit Fußball-Managerspielen sei eingedeckt. Aber **INTERNATIONAL SOFTWARE** hat durch gute Einfälle und Ideen ein neues Spiel dieser Art hergestellt. Im Gegensatz zu dem wohl bekannten englischen Spiel *Football Manager* ist dieses Spiel auf Diskette erhältlich. Ziel des Spiels ist es, von der Oberliga in die erste Bundesliga aufzusteigen. Zwischen den Ligaspielen kann man auch am DFB-Pokal, UEFA-Cup, Pokal der Pokal-Sieger oder beim Pokal der Landesmeister mitspielen.

Nachdem ich das Spiel eingeladen habe, erscheinen auch schon die 18 aktuellen Bundesliga-Mannschaften, die ich zur Auswahl habe. Nun, da ich BMG-Fan bin, habe ich natürlich Gladbach als Mannschaft, die ich betreuen möchte, gewählt. Nach der Mannschaftswahl können neun verschiedene Menüpunkte angewählt werden, z.B. Spielerreport, Spieleran- und -verkauf, abspeichern, einladen usw. Da ich jetzt Trainer bin, muß ich auch die Mannschaft aufstellen, wobei der Kader aus den aktuellen Spielern von Gladbach bestand (das ist bei den anderen Mannschaften natürlich auch der Fall). Nachdem ich den Menüpunkt „nächster Spieltag" angewählt habe, läuft auch schon die Mannschaft auf. In kurzen, aber guten Spielausschnitten wird gezeigt, wie meine Mannschaft...leider verliert. In den Spielausschnitten sieht man das Tor in Frontansicht sowie die Spieler, die sich zügig bewegen.

Fazit: *MANAGER 64* ist ein gutes Spiel dieser Art, und es braucht sich nicht hinter *Football Manager* zu verstecken.

Stefan Schumann/str

Animation	9
Sound	2
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	10
Preis/Leistung	9

Hardware (MN) Michael Naujoks Software

SINCLAIR SPECTRUM	Kass.
Knuckle Busters	32,90
Prof. Adventure Writing System	69,90
Star Raiders II	34,90
Auf Wiedersehen Monty	29,90
Cosmic Shock Absorber	29,90
Nemesis the Warlock	29,90
Octagon	9,90
Chimera	9,90
Chronos	9,90
Now Games 4	34,90
Saracen	29,90
Throne of Fire	29,90
Bismarck	34,90
Saboteur II	29,90
Five Star Games 2	34,90
Indoor Sports	32,90
Tubaruba	9,90
Krakout	29,90
Enduro Racer	34,90
World Games	32,90
6 Pak	34,90
Star Runner	9,90
Ghost Hunters	9,90
Robin Hood	9,90
Amaurote	14,90
Invasion	9,90
Four Great Games	14,90
Deeper Dungeons	19,90
Classic Collection 1	34,90
Ranarama	29,90
Nemesis	29,90
Nether Earth	34,90
Psi Chess	49,90
Colony	9,90
Rasterscan	9,90
Tomb of Syrinx	9,90
Cyrox	9,90
Scott Adams Scoops	34,90
Dragon's Lair II	29,90
Feud	9,90
Short Circuit	29,90
Psi 5 Trading Company	29,90
Sailing	29,90
Marble Madness the Game	49,90
Sky Runner	34,90
Shadow Skimmer	29,90
Mad Nurse	9,90
Thrust II	9,90
Shockway Rider	29,90
Into the Eagles Nest	29,90
Arkanoid	29,90
Nexus	29,90
Curse of Sherwood	9,90

SCHNEIDER CPC	Kass.	Disk.
Martianoids	34,90	
Head over Heels	32,90	44,90
Five Star Games II	34,90	
Academy	34,90	
Gunstar	9,90	
Chronos	9,90	
Terror of the Deep	34,90	44,90
Scalextric	34,90	44,90
Now Games 4	34,90	
Saracen	29,90	39,90
League Challenge	12,90	
Computer Hits 5	24,90	39,90
Ranarama	32,90	44,90
Saboteur II	29,90	39,90
Amaurote	14,90	
Thrust II	9,90	
Auf Wiedersehen Monty	34,90	44,90
Par Five Golf	34,90	49,90
Ballbreaker	32,90	
6 Pak	34,90	44,90
Thunderzone	9,90	
Think!	9,90	
Four Great Games	14,90	
Grand Prix Simulator	9,90	
BMX Simulator	9,90	
Kobyashi	9,90	
Sentinel	34,90	44,90
Nemesis	32,90	44,90
Strike Force Cobra	34,90	44,90
Ballblazer	34,90	44,90
Deeper Dungeons	19,90	24,90
Classic Collection 1	34,90	44,90
Big Trouble in little China	34,90	44,90
Leader Board	34,90	44,90
Crystal Castles	34,90	44,90
Nether Earth	34,90	
Shao-Lin's Road	32,90	44,90
Legions of Death	32,90	
Sport of Kings	14,90	
Arkanoid	32,90	44,90
Mercenary	34,90	
Berks	9,90	
Werner	32,90	44,90
Dragon's Lair II	32,90	44,90
Super Cycle	34,90	44,90
Copyshop	59,00	69,00
Marble Madness the Game	49,90	
Amazing Shrinking Man	34,90	44,90
Big 4	34,90	44,90
Shockway Rider	29,90	44,90
Bomb Jack II	24,90	39,90
Terminus	14,90	
Riding the Rapids	9,90	

JOYCE	Disk.
Tasprint 8000	49,90
Quiwi	69,90
Newdesk International	169,90
Head over Hels	49,90
Fourth Protocol	49,90
Tasword 8000	89,90
Guardian & Blagger	44,90
Starglider	79,90
Southern Belle & Heathrow ATC	59,90
Steve Davis Snooker	49,90

IBM-KOMPATIBLE	Disk.
Balance of Power	89,90
Battle of Antietan	89,90
Championship Football	69,90
Conflict in Vietnam	79,90
Enchanter	89,90
Five a Side Soccer	39,90
Gato	89,90
Gettysburg	89,90
Hollywood Hi Jinx	89,90
Kampfgruppe	89,90
Lunar Explorer	89,90
Orbitor	89,90
Portal	79,90
Pro Golf	39,90
Psi 5 Trading Company	69,90
Psion Chess	79,90
Star Flight	79,90
Summer Games II	69,90
Super Sunday	79,90
Two on Two Basketball	79,90
Ultimate III	69,90
Wilderness	89,90
Winter Games	69,90
World Games	79,90

Alle Preise zuzüglich Portopauschale:
DM 3,– bei Vorauskasse, DM 6,– bei Nachnahme
Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!
Unbedingt Computer-Typ angeben!

Entwicklung & Vertrieb von
Computer Soft- und Hardware
Rottmannstr. 40, 6900 Heidelberg

Hotline:
(0 62 21) 4 68 85

Hardware Axel Fuchs Software

COMMODORE C64/C128	Kass.	Disk.
Star Raiders II	34,90	44,90
Shockway Rider	32,90	44,90
Ranarama	32,90	44,90
Nemesis	32,90	44,90
Delta	34,90	44,90
Cholo	49,90	59,90
Big Trouble in Little China	34,90	44,90
Winter Events	34,90	44,90
Werner	34,90	44,90
Top Gun	32,90	44,90
Terror of the Deep	34,90	44,90
Temple of Terror	34,90	44,90
Super Huey II	34,90	44,90
Starglider	49,90	59,90
Spitfire Ace	34,90	44,90
Short Circuit	32,90	44,90
Shao-Lin's Road	32,90	44,90
Sailing	34,90	44,90
President	34,90	44,90
Mutants	32,90	44,90
Nato Commander	34,90	44,90
Krakout	34,90	
Indoor Sports	32,90	44,90
Hijack	34,90	44,90
Football Gamestar	34,90	44,90
Fifth Axis	34,90	44,90
Explorer	34,90	44,90
Elevator Action	32,90	44,90
Bomb Jack II	34,90	44,90
Big Deal	34,90	44,90
Baseball Gamestar	34,90	44,90
Arkanoid	32,90	44,90
Aliens	34,90	44,90
10th Frame	34,90	44,90
6 Pak	34,90	44,90
Tomahawk		34,90

ATARI ST	Disk.
Trailblazer	79,90
Ninja Mission	39,90
Karate Master	44,90
Extensor	34,90
Jumpster	19,90
Dr. Zock	19,90
Hollywood Pocker	34,90
Address Access II	79,90
Type Studio	159,00
Pro Sprite Designer	129,00
Printmaster	99,90
Fleet Street Publisher	399,00
Film Director	299,00
Db Calc	159,00
Art Director	129,00
World Games	79,90
Warzone / Fireblaster	79,90
Typhoon	69,90
Two on Two Basketball	79,90
Turbo GT	49,90
Tass Times in Tone Town	79,90
Suspect	99,90
Super Cycle	79,90
Strike Force Harrier	79,90
Spiderman	69,90
Space Station / ST Protector	79,90
Space Pilot	44,90
Shanghai	79,90
Seastalker	99,90
Qball	69,90
Phantasie II	79,90
Moonmist	99,90
Mind Forever Voyaging	119,90
Macadam Bumper	79,90
Liberator	44,90
Leather Goodness	99,90

SINCLAIR / SPECTRUM	Kass.
How to be a Hero	14,90
Uchimata	29,90
Bomb Jack II	24,90
Grange Hill	34,90
Leader Board	34,90
Hisoft Basic Compiler	79,90
Peter Shiltons Handball Maradona	24,90
Anfractuos	9,90
Serf's Tale	9,90
Matt Lucas	9,90
Brainache	9,90
Bazooka Bill	29,90
Transmuter	9,90
Fist II	29,90
Cobra	29,90
Skyranger	9,90
Video Poker	9,90
Bump, Set, Spike	9,90
Agent X	9,90
Octagon Squad	9,90
Sinbad & The Golden Ship	9,90
Pippo	9,90
ZZZZ	9,90
Hive	34,90
10th Frame	29,90
Masters of the Univers (Arcade)	28,90
Masters of the Univers (Advent)	28,90
Impossaball	32,90
Ace of Aces	28,90
Inheritance	34,90
Double Take	25,90
Silicon Dreams	44,90
Elevator Action	31,90
Jail Break	28,90
Brian Clough's Football Fortunes	44,90
Explorer	24,90

COMMODORE 16	Kass.
Jetset Willy II	25,90
Kikstart	9,90
Kung Fu Kid	25,90
Music Synthesizer	32,90
Pinpoint	18,90
Scooby Doo	22,90
Sports 4	25,90
Trailblazer	22,90
Winter Olympics	25,90
World Series Baseball	25,90

COMMODORE AMIGA	Disk.
Archon	102,90
Archon II	95,90
Balance of Power	109,90
Defender of the Crown	109,90
Macro Assembler	222,90
Marble Madness	97,90
Shanghai	78,90
Shell	153,90

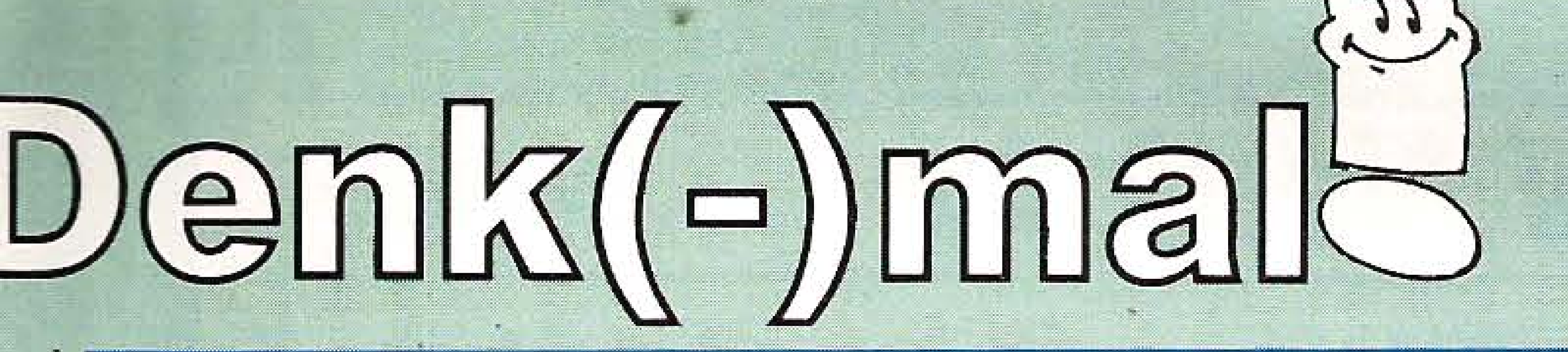
ATARI XE/XL	Kass.	Disk.
Crubles Crisis	25,90	30,90
Crystal Rider	9,90	
King Size 50 Games	28,90	
Leaderboard	32,90	51,90
Robot Knights	25,90	25,90
Solo Flight II	34,90	
Spitfire 40	32,90	
Winter Olympics	25,90	

Dies ist nur ein Auszug aus unseren Programmangeboten! Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!

Alle Preise zuzüglich Portopauschale:
DM 3,– bei Vorauskasse, DM 6,– bei Nachnahme
Ausland: DM 6,– bei Vorauskasse, DM 12,– bei Nachnahme
Unbedingt Computer-Typ angeben!

Axel Fuchs Softwareversand
Postfach 102205 · 6900 Heidelberg
Postgiroamt Karlsruhe/Kto. 77656-750

☎ **(0 62 21) 41 00 97**



★ Straßenkrieg mit Schönheitsfehlern!

Programm: Roadwar 2000, **System:** C-64/128, Apple, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** SSI, USA, **Bezugsquelle:** u.a. Computer-Shop, München.

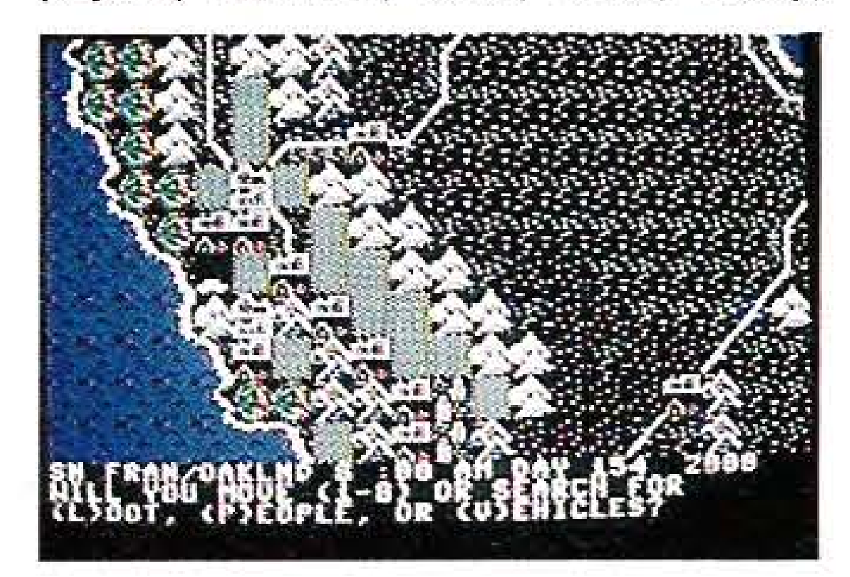
Nach dem beinahe vierstündigen Testspielen dieses neuen Produkts von **SSI** schreibe ich nun diesen Bericht mit sehr gemischten Gefühlen. Zum einen bin ich von der tollen Story, den vielen Einzelheiten und Möglichkeiten von **ROADWAR 2000** schlichtweg begeistert, zum anderen aber bin ich über die Qualität des reinen Programmes schwer enttäuscht. Erstens ist ROADWAR 2000 nämlich ein compiliertes Basicprogramm, das zweitens auch noch einige 'bugs' (Programmfehler) in sich birgt. So ist mir 'Roadwar' denn einmal a la 'Gute Nacht, lieber User' (hier versucht der Computer, absolute Stille und Dunkelheit endlos zu simulieren) und einmal mit einem 'Return without gosub error' ausgestiegen. Dies ist für mich unverzeihlich, denn hier wird meiner Meinung nach der User übers Ohr gehauen (gleich auf der ersten Seite des Anleitungshandbuches lehnt SSI jegliche Verantwortung für etwaige Programmfehler ab; anscheinend braucht man bei SSI einen bisher guten Ruf nicht zu schonen!).

Trotz dieser offensichtlichen Makel ist ROADWAR 2000, wie ich finde, eine faszinierende und fesselnde 'Simulation' (der Ausdruck 'Simulation' stimmt m.E. nicht ganz, 'Roadwar' ist für mich eine Mischung aus Fantasy, ein wenig Rollenspiel und Simulation). Allein die Hintergrundstory, die als eine Art Tagebuch aufgemacht ist, habe ich, ohne abzusetzen, verschlungen. Allerdings ist für den deutschen „Software-Otto-Normalverbraucher" auch hier wieder die Sprachbarriere zu hoch. Das gesamte Anleitungshandbuch ist in Englisch gehalten. Um dem Ganzen noch eine Krone aufzusetzen, hat man im hinteren Teil des Handbuches einige Tips von erfahrenen 'Spielcharakteren', ebenfalls in Form von Tagebüchern, abgedruckt, die zu großen Teilen amerikanische Slang-Ausdrücke und 'Lautschrift' enthalten. Gutes Englisch ist also angesagt.

Für alle die, die überdurchschnittliche Englischkentnisse und eine Himmelsgeduld (Abstürze) haben, nun die Beschreibung des Geschehens: Ort: Vereinige Staaten von Amerika. Zeitpunkt: 29. März 1999. Von nun an bis Weihnachtstag 1999 wird eine geheimnisvolle Krankheit 82 Prozent der amerikanischen Bevölkerung infizieren und den größten Teil dieser 82% umbringen. Das 'Tagebuch' beschreibt das Vorgehen und die Erkenntnisse einer Forschungstruppe, welche versucht, ein Gegenmittel gegen das Virus zu finden, das, wie sich später herausstellt, von einer fanatischen Sekte in ganz Amerika von Freiwilligen, die sich infizieren ließen, verbreitet wurde. Die Hauptherde der Krankheit sollten mit Atombomben vernichtet werden, von denen allerdings einige nicht explodierten und nun eine zusätzliche Bedrohung darstellen.

In den Gebieten, in denen die Bomben explodierten, sind die Erreger der Krankheit mutiert und zerstören Teile des menschlichen Gehirns, was zu brutalem und grausamem Handeln der Mutantenmenschen führt. In diesem Chaos, in dem ganz Amerika verwüstet wurde, greifen nun die Anführer von Straßengangs nach der Macht und übernehmen teilweise die Kontrolle über ganze Gebiete. Und genau so ein Bandenführer ist der Spieler.

So muß man nun versuchen, mit seiner Bande acht Wissenschaftler zu suchen und zu finden, die ein Heilmittel reproduzieren können, denn das Heilmittel existiert bereits, aber es wurde ebenfalls von besagter Sekte entwickelt und existiert nur in kleinen Mengen. Als Bandenchef muß man nun viele Entscheidungen fällen, um das Überleben der eigenen Gang (Nahrung, Waffen, Arzt, Drill), den Zustand der Fahrzeuge (Sprit, Reifen, etc., etc., etc.),



deren Kampffähigkeit und eine kleine Unmenge anderer Dinge zu gewährleisten. Der eigene 'Wagenpark' kann sechs Fahrzeuge umfassen, deren Palette vom Motorrad über Sport- und Personenwagen bis hin zu Bulldozern und Trucks geht. Natürlich hat jeder Wagen mit entsprechender Ausrüstung und in einem entsprechenden Zustand Vor- und Nachteile.

So zieht man nun durch die Lande, plündert Städte aus, kämpft gegen andere Straßengangs, gegen die Mutanten, zusätzliche Invasoren und eine Militäreinheit, sucht und rekrutiert neue Bandenmitglieder, repariert die Wagen und ersetzt gegebenfalls Wagen durch andere, besser fahrbare Untersätze und sucht die acht Wissenschaftler (von denen ich bisher nicht eine Haarspitze gesehen habe).



Das Programm enthält eine Karte von Amerika (auf der man sich bewegt), auf der eine sehr hohe Anzahl von Städten mit ihren natürlichen Umgebungen (Sumpf, Wüste, Weideland, etc.) nachgebildet ist. Einfach stark!

Zur Bewertung: Die Grafik ist zugegebenermaßen sehr schlicht, erfüllt aber ihren Zweck. Auf Sound und Musik habe sogar ich als SID-Freak gern verzichtet, da die Handlung und der Spielablauf so enorm fesselnd sind. Die Handhabung ist auf die Tastatur ausgelegt und nach eingehendem Studium des Handbuches vollkommen ausreichend. Fazit: Nur sehr selten gibt es Programme mit einem derart fesselnden (so empfand ich es) Background. Dieser Background und das Geschehen am Screen haben meine Phantasie so stark angeregt, daß während des Spielens ständig eine Art 'Film' vor meinem geistigen Auge ablief. Trotz der Aussteiger bin ich von ROADWAR 2000 begeistert. Aber Vorsicht! Vor dem Kaufen ansehen!

Ulrich Mühl

Grafik	3
Handhabung	9
Technik/Strategie	10
Spielwert	11
Preis/Leistung	7



★ Auch C-16 „Snookert"

Programm: Classic Snooker, **System:** C-16/+4, **Preis:** Ca. 25 Mark, **Hersteller:** Anco Software, England, **Bezugsquelle:** U.a. Lindenschmidt, Löhne.

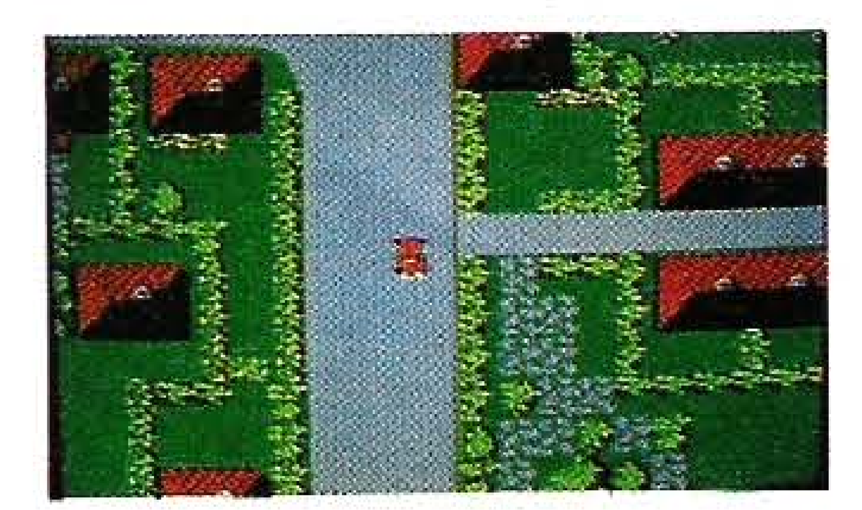
CLASSIC SNOOKER, neues Produkt aus dem Hause **ANCO**, ist ein Billardspiel für die C-16/+4-Rechner. Doch genau genommen muß man ja zwischen Billard und Snooker unterscheiden. Zwar sind sich die beiden Spiele von der Anlage her gleich, jedoch wird Snooker auf einem etwas breiteren und erheblich längeren Tisch gespielt. Die Bälle müssen in ebenfalls sechs Taschen befördert werden; die Queues hingegen sind um einiges länger als die des Billard, so daß genaues Zielen natürlich erheblich erschwert ist. Um diesem Handicap gegenüber dem Billard Abhilfe zu schaffen, darf der Spieler bei Stößen über weite Distanzen das Queue auf eine Stütze auflegen und kann somit zu einem ruhigen Stoß ansetzen.

Mit CLASSIC SNOOKER soll nun also den Besitzern eines C-16/+4 Gelegenheit gegeben werden, das vor allem in England sehr beliebte Spiel im trauten Heim nachzuvollziehen.

★ Auf vollen Touren

Programm: Street Machine, **System:** Schneider CPC, **Preis:** Ca. 30 Mark, **Hersteller:** Software Invasion, England, **Bezugsquelle:** U.a. Lindenschmidt, Löhne.

STREET MACHINE ist ein Autorennspiel von **SOFTWARE INVASION,** bei dem Sie Ihr Fahrzeug innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits nicht etwa über die breiten, gut ausge-



bauten Pisten einer Rennbahn, sondern durch die engen Straßen einer Stadt steuern müssen. Drei Etappen müssen insgesamt bewältigt werden, wobei sich jedoch nicht die Szenerie ändert, sondern die Straßenbeschaffenheit und Lichtverhältnisse.

Zu Beginn des Rennens steuern Sie Ihren Wagen über trokkene Straßen bei gutem Wetter. Wenn es Ihnen gelingt, diesen Kurs zu bewältigen, so fahren Sie das zweite Rennen nachts bei Regen und Gewitter. Sollten Sie sich nun immer noch nicht das Genick gebrochen haben, so können Sie noch in den dritten und letzten Wettbewerb starten, der zwar bei Tage, aber auf verschneiten und vereisten Fahrbahnen stattfindet. Unnötig zu erwähnen, daß Sie Ihre Fahrweise den jeweiligen Gegebenheiten anpassen müssen, wenn Sie mit heiler Haut aus dem Rennen hervorgehen wollen.

Natürlich lassen sich kleinere Karambolagen und auch größere Unfälle nicht vermeiden, wenn Sie nicht gerade im Schrittempo durch die Straßen zockeln wollen. Je nachdem, wie stark Ihr Wagen beschädigt wurde, können Sie entweder weiterfahren (müssen aber damit rechnen, daß der Auspuff weiße Wolken ausstößt und das Fahrzeug langsamer wird), oder sie müssen bei größeren Schäden einen Boxenstopp einlegen. Nun sehen Sie auf dem Monitor ein Wartungsdiagramm, in dem untereinander etliche mögliche Schadstellen des Autos (z.B. Kühlflüssigkeit, Bremsen, Windschutzscheibe etc.) aufgelistet sind; diese können Sie mit Hilfe des Joysticks anwählen. Neben jedem einzelnen dieser Punkte sollten drei Nullen stehen. Ist dies nicht der Fall, so müssen Sie rasch die beschädigten Teile anwählen und den Cursor so lang darauf stellen, bis auf „000" zurück gezählt worden ist. Da Sie für diese Aktion jedoch nur einige Sekunden Zeit haben, sollten Sie sich auf die wichtigsten Teile konzentrieren und weniger bedeutende Schadstellen eventuell vernachlässigen, bzw. nicht ganz bis auf „000" bringen. Wenn nun die Zeit abgelaufen ist, werden Sie vom Computer darüber informiert, ob Ihnen die Reparatur des Rennwagens gelungen ist, oder ob Ihre Mühle ein Fall für den Schrotthändler ist.



Die grafische Darstellung des Geschehens ist alles in allem eher schlicht – die Fahrzeuge wie auch die Kulisse (Straßen, Häuser,. Büsche usw.) bieten wenig Details und beschränken sich auf eine eher grobe Skizzierung. Dennoch ist STREET MACHINE recht unterhaltsam und, aufgrund seiner Anforderungen an Konzentration, Geschick und Reaktion des Spielers, sicherlich für längere Zeit interessant. Wer noch keine Rennsimulation besitzt, sollte es sich ruhig einmal anschauen.

Bernd Zimmermann

Grafik	6
Handhabung	7
Technik/Strategie	6
Spielwert	7
Preis/Leistung	7

★ Strategie auf dem C 16

Programm: Battle, **System:** C 16/+4, **Preis:** ca 10 DM, **Hersteller:** Mastertronic, **Bezugsquelle:** u.a. TS-Datensysteme, Nürnberg.

Freunde von Strategiespielen, die einen C-16 besitzen, werden sich sicherlich über **BATTLE** von **MASTERTRONIC** freuen. Auf dem kleinen Commodore gibt es ja nun nicht gerade viele derartige Simulationen. Auf dem Screen befinden sich zwei gegnerische Mannschaften, die entweder von zwei Spielern oder einem Spieler und dem Computer gesteuert werden können. Nach dem Einladen wird der Spieler gefragt, ob er gegen den Computer spielen will. Ist das der Fall, so muß hier „Y" eingegeben werden. Der Computer spielt dann rot, die Figuren des Spielers sind blau.

Jeder Widerpart verfügt über 4 Schiffe, 2 U-Boote sowie ein Flugzeug und einen Helicopter. Diese können mit „L" und „R" in die entsprechenden Richtungen bewegt werden. Mit den Zahlen 1-8 können verschiedene Waffen abgefeuert werden. Eine Leiste mit neuen Icons befindet sich am unteren Rand des Screens, die u.a. das jeweils „akute" Gefährt, Waffeneinsatz, Sonareinsatz usw. anzeigt.

Für jedes Gefährt wird dann eine Aktion ausgewählt. Dann kann man mit „Return" das Ganze quittieren und der Gegner kommt zum Zug. Zwischen dem ersten und dem neunten Icon entsteht dann eine Grafik, in der der durch die gewählten Aktionen verursachte Handlungsablauf gezeigt wird, z.B. daß ein Schiff abgeschossen wird. Dieser Ausschnitt ist grafisch ganz ansprechend dargestellt. Ansonsten sind auf dem Screen neben den Icons nur die Stellungen mit abstrahierten Figuren dargestellt.

Freunde von Strategiespielen mögen mit BATTLE recht gut bedient sein. Mir hat's nicht so gut gefallen, zumal die Handhabung nicht ganz einfach ist und das Ganze mit dem Keyboard gespielt wird. Wer also lieber ballert, sollte von BATTLE die Finger lassen. Das Ganze läuft, wie viele Strategiespiele, völlig undramatisch ab, und ganz offensichtlich scheinen die strategischen Einflüsse auch nicht zu sein. Fazit: Geschmackssache. *str*

Grafik	7
Handhabung	5
Spielwert	5
Technik/Strategie	5
Preis/Leistung	8

Gespielt werden kann zu zweit oder allein gegen den Computer. Zu Beginn des Spiels befinden sich, mit dem Spielball (weiß), 19 verschiedenfarbige Kugeln (blau, rosa, rot, schwarz, braun, gelb, grün) auf dem Tisch. Rechts unten auf dem Bildschirm wird nun angezeigt, welche Farbe als nächstes in die Tasche gebracht werden muß. Um den Stoß durchzuführen, muß zunächst ein Zielkreuz eingerichtet, sodann Effekt und anschließend die Stärke des Stoßes festgelegt werden, was durch eine grafische Darstellung im unteren linken Teil des Monitors geschieht.

Das Spiel an sich ist recht unterhaltsam und wirklichkeitsgetreu gemacht. Der Lauf der Kugeln auf dem Tisch, der Effet, die Richtungsänderung nach Karambolagen und das Bandenspiel wurden ziemlich gut umgesetzt. Ein großer Nachteil des Programms, daß es äußerst schwierig ist, die Farben der Bälle voneinander zu unterscheiden. So ist es kaum möglich, die rosa, braunen und roten Bälle sowie die gelben und die weiße Kugel zu erkennen. Dies ist natürlich dann besonders ärgerlich, wenn man eine Kugel „versenkt" hat (was beileibe nicht einfach ist), um dann festzustellen, daß sie die falsche Farbe trug.

Dennoch ist CLASSIC SNOOKER ein recht interessantes Programm, das für einige Zeit zu unterhalten vermag. Natürlich trübt das angesprochene Manko den Spielspaß etwas, doch wird dieser Nachteil durch die recht realistische Darstellung wettgemacht.

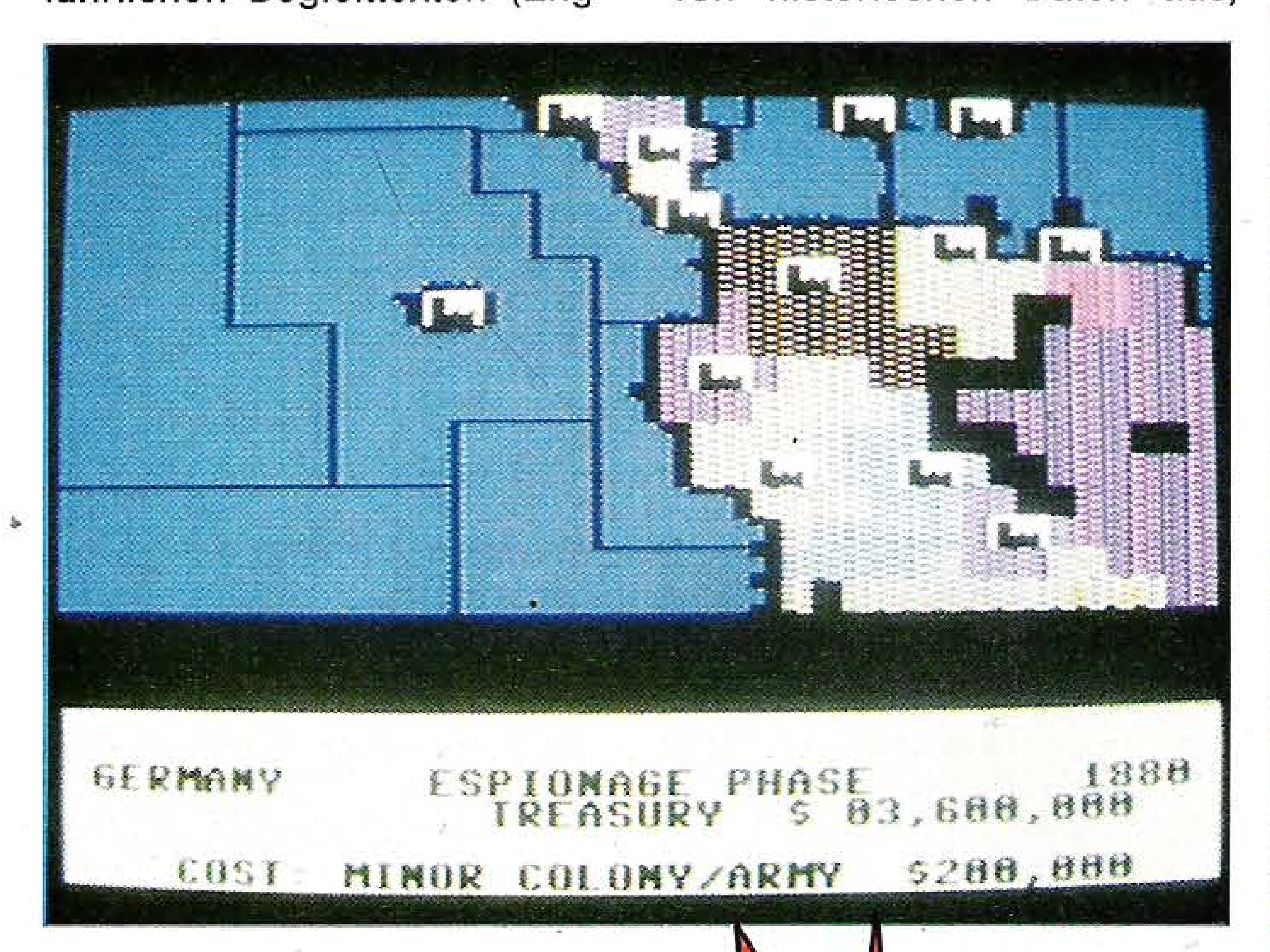
Bernd Zimmermann

Grafik	6
Handhabung	8
Technik/Strategie	8
Spielwert	8
Preis/Leistung	7

★ Risiko mal sechs Nichts für Pazifisten!

Programm: Colonial Conquest, **System:** C-64, Atari XL/XE, **Preis:** ca. 90 DM (Disk.), **Hersteller:** SSI, USA, **Bezugsquelle:** u.a. Computershop, München.

Die programmierfreudigen Jungs von **SSI** überschwemmen ja schon seit einiger Zeit den deutschen Software-Markt mit hochklassigen Strategiespielen aller Art. Mit **COLONIAL CONQUEST** erhält der Käufer auch dieses Mal ein umfangreiches Softwarepaket mit ausführlichen Begleittexten (Englischkenntnisse sind sehr zu empfehlen!), bei dem man wieder nächtelang die grauen Gehirnzellen anstrengen muß, um akzeptable Ergebnisse zu erzielen. COLONIAL CONQUEST ist stark verwandt mit dem beliebten Brettspiel *Risiko,* bei dem schon Generationen verzweifelt versucht haben, die Welt zu erobern. Ähnlich imperialistisch geht es auch beim vorliegenden Spiel zu, denn hier muß der Spieler versuchen, möglichst viele Länder zu „befreien" (also zu kolonialisieren). Das Programm geht von sechs Kolonialmächten aus (England, Frankreich, Deutschland, Rußland, Japan und die USA), wobei der Computer all die Länder steuert, die der menschliche Gegner nicht auswählt, d.h. maximal kann COLONIALCONQUEST mit sechs Personen gespielt werden! Aber auch wenn man allein spielt, zeigt sich der Computer als äußerst unerfreulicher Gegner. Hat man dann endlich genügend Mitspieler gefunden, so stehen einem drei verschiedene Szenarien zur Auswahl:

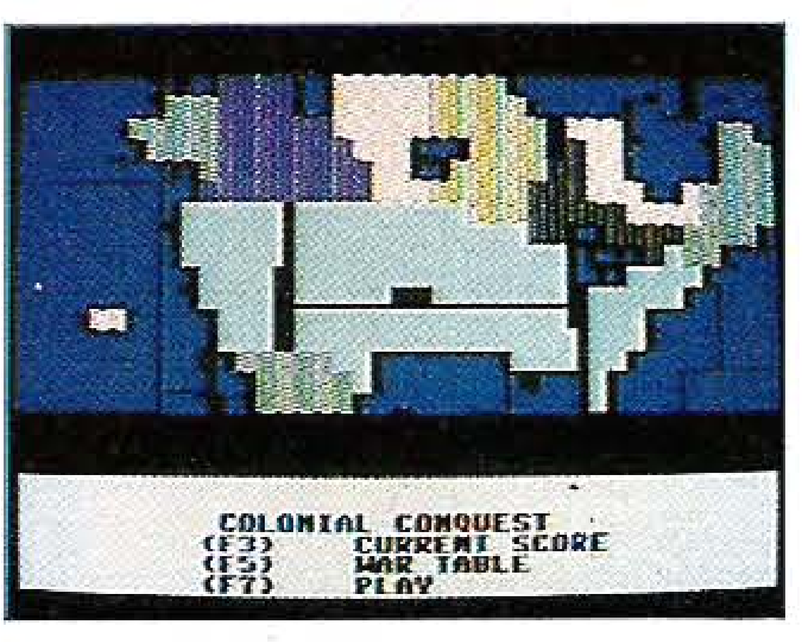


1. Das Standard Szenarium: Hierbei geht es darum, vom Heimatland aus im Wettstreit mit den anderen Mächten möglichst schnell möglichst viele Kolonien in den eigenen Besitz zu bringen.

2. Das 1880 Szenarium: Der oder die Spieler starten im Jahr 1880 mit den Kolonien, die in diesem Jahr tatsächlich im Besitz der einzelnen Mächte waren.

3. Das 1914 Szenarium: Auch bei dieser Jahreszahl geht man von historischen Daten aus, d.h. auch hier besitzt man zu Beginn des Spiels genau die Kolonien, die sich zu diesem Zeitpunkt in dem Besitz der Kolonialmächte befanden. Das Ganze wird aber dadurch etwas schwieriger, da im Jahre 1914 der erste Weltkrieg ausbrach (wieder was gelernt!). Übernimmt man z.B. die Rolle Deutschlands, so muß man sich dann auch noch den Handgreiflichkeiten Rußlands, Frankreichs und Englands erwehren.Umgekehrt muß man sich als russischer Kolonialist vor den deutschen Armeen in acht nehmen.

Die Regeln für die Eroberungsfeldzüge sind denkbar einfach: Am Anfang jeden Jahres muß man zunächst Armeen und Seeflotten aufbauen. Mit diesen kann man dann Länder erobern. Für die Eroberung erhält man Geld, und mit diesem Geld kann man neue Armeen aufbauen. Den Rest des Jahres verbringt man dann damit, in seinen Kolonien herumzulaufen, Land zu besetzen oder einen Krieg anzufangen. Natürlich sind damit nur die groben



Spielregeln wiedergegeben, denn das komplette Begleitbuch umfaßt 30 Seiten. Dieser Einblick zeigt aber, welche interessanten strategischen Aufgaben den Spieler erwarten.

Wichtig ist es vor allem, sich erst einmal genügend Geld zu verschaffen, denn Soldaten kämpfen ja schließlich nicht umsonst. Dies ist nur eine der „taktischen" Varianten, auf die Sie sich einstellen müssen!

Einzig und allein die mittelmäßige Grafik ist etwas störend, allerdings bekommen die glücklichen Besitzer eines Atari XL oder XE etwas mehr Grafik für's Geld. Wichtiger als die Grafik ist aber die Spielhandlung, und hier läßt sich nun nichts kritisieren. Hinzu kommt, daß man so ganz nebenbei einiges über die Weltgeschichte und die hohe „Diplomatie" der Staaten erfährt. Jeder, der *Risiko* oder andere Startegiespiele mag, wird von diesem Programm begeistert sein. It's a hit!

philipp

Grafik:	6
Handhabung:	9
Spielwert:	10
Technik/Strategie:	10
Preis/Leistung:	9

★ Es „boomt" weiter!

Programm: Trivial Pursuit – Baby Boomer Edition, **System:** C-64, Spectrum (jetzt auch +2-kompatibel!), Schneider, **Preis:** ca. 46 Mark (Kass); etwa 65 Mark (Disc). Das Programm kann auch für ca. 26 Mark als UNILOAD-Nachlade-Kassette bezogen werden!, **Hersteller:** Domark, Wimbledon, London, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Da sind sie wieder, die herrlichen Fragen, die zum Großteil gar nicht so „trivial" sind: Die **BABY BOOMER-EDITION** von **DOMARK** setzt die Reihe der erfolgreichen **Trivial Pursuit-Geschichte** fort!

Mit BABY BOOMER ist diejenige „Generation" gemeint, die um 1952 bis 1960 das Licht der Welt erblickte: „Baby Boom" ist der Ausdruck für die stetig wachsende Bevölkerung nach dem Zweiten Weltkrieg. Und: Diesem Rechnung tragend, findet man unter „R.P.M." auch „folgerichtig" Fragen zu Hits vergangener Tage! Andere Wissensgebiete, deren Fragen und Antworten man eher schmunzelnd entgegensehen sollte, sind in die Bereiche „Bühne und Film", „Fernsehen", „Spät-Nachrichten", „Pressewesen", „Lebensläufe" und „Musik" unterteilt.

Nun kann man den BABY BOOMER entweder als Gesamt-Programm erwerben (zwei Kassetten; ein Masterband mit einem Block sowie eine Kassette zum Nachladen von weiteren Blocks; bei der Disketten-Version bekommen Sie alles auf einem Datenträger) oder Sie können sich das **UNILOAD-Programm** besorgen, wenn Sie eines der Master-Programme bereits zuhause rumliegen haben.

Für mich ist es immer noch ein Rätsel, wie DOMARK es schafftte, drei Versionen (C-64, Spectrum und Schneider; jüngst auch auf der B-Seite Spectrum 128) auf eine Kassette zu bringen, ohne daß man die entsprechende Stelle für das jeweilige System finden muß. So ist es völlig egal, ob ich Spectrum- oder C-64-Blocks nachlade: Immer wird **sofort** vom Bandanfang nachgeladen.

Was soll man eigentlich noch über dieses phantastische Frage- und Antwortspiel berichten? Es gehört wahrlich nicht zu meiner Gepflogenheit, immer von einer Idee, besser gesagt: von einem Programm, zu schwärmen. Aber: Diese Produkte halte ich, egal, ob in Deutsch oder Englisch, für ausgezeichnete Software!

Manfred Kleimann

Anmerkung! Auf eine „weitere" Bewertung von T.P. möchte ich verzichten, da man sich getrost auf die Wertung in ASM 9/86, Seite 70 beziehen kann. Wiederum ein echter Hit!!!

★ Freibeuter-Leben

Programm: Seeräuber, **System:** C-64, **Preis:** ca 20 Mark (Kass.); ca. 25 Mark (Disc.), **Hersteller:** SVS-Scholz, Marienburger Str. 20, 5628 Heiligenhaus.

Ein interessantes Spielprogramm wird derzeit von **SVS-Software** aus Heiligenhaus angeboten. Titel: **SEERÄUBER.**

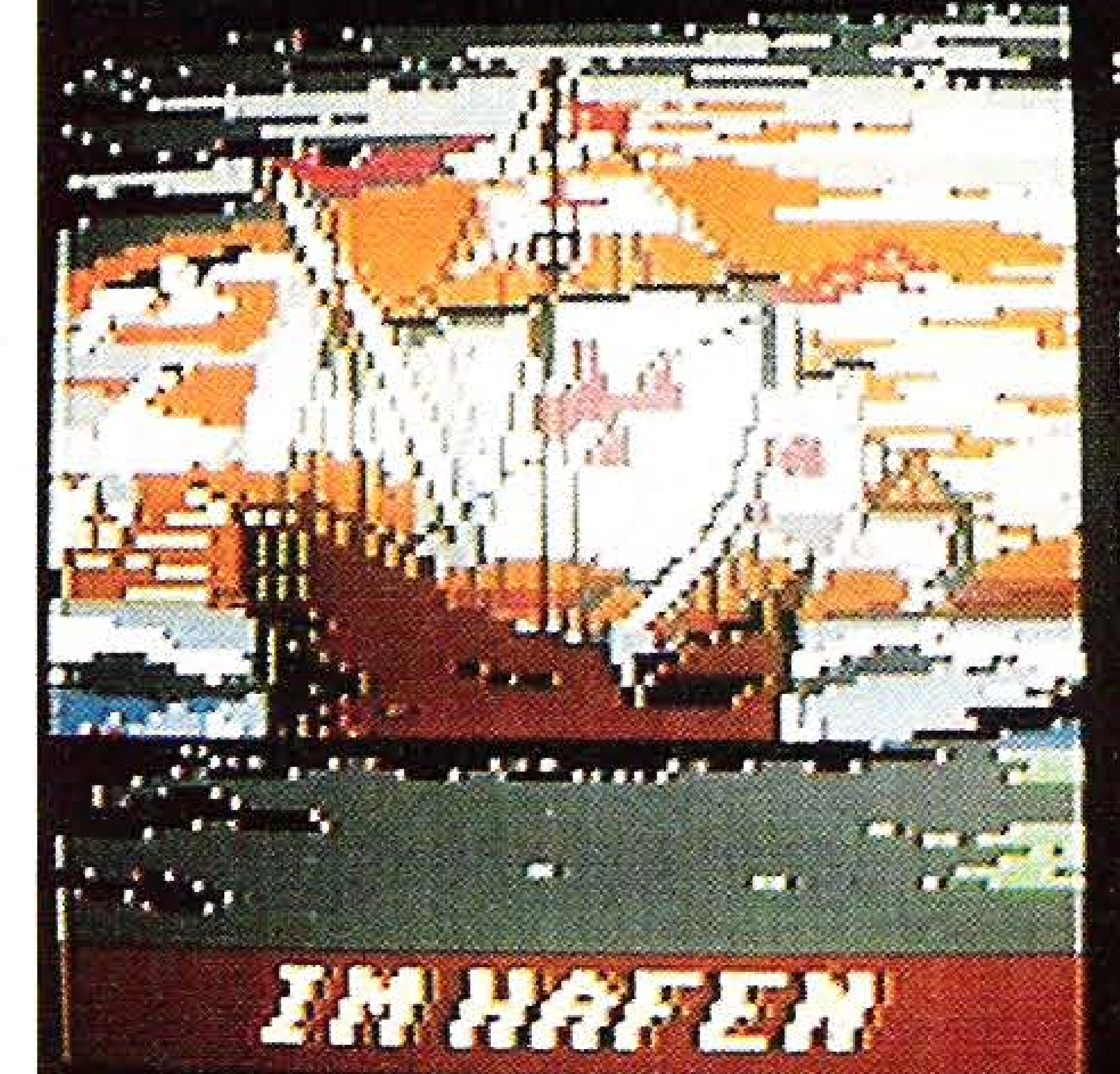
Im Test bespreche ich die C-64-Disketten-Version. Spielhintergrund: SEERÄUBER ist eine Mischung aus Strategie, Action und Gesellschaftsspiel. Zwei bis vier Personen können daran teilnehmen. Es wird mit zwei Joysticks oder über die Tastatur bedient. Ziel des Spiels ist es, durch Handel und (natürlich) Piraterie zu Geld zu kommen und dieses dann sicher im Heimathafen zu deponieren. Zu Beginn ist man stolzer Eigentümer eines Segelschiffes und 100 Goldmünzen. Durch Drükken des Feuerknopfes erscheint das Handels-Menü. Es werden die Preise aller vier Häfen angezeigt.

Nun überlegt man sich, welche Ware man günstig einkaufen kann. Sind die Güter im Heimathafen zu teuer, so nimmt man das Gold mit auf das Schiff und segelt einen „billigeren" Hafen an. Je mehr Waren auf das Schiff geladen werden, um so langsamer ist es auf See. Im Zielhafen können nun Güter gekauft oder verkauft werden (Tee, Kaffee, Holz, Getreide und Waffen).

Hat der Mitspieler ein besseres Geschäft getätigt oder droht er, die zum Sieg benötigten 9000 Goldmünzen zu ergaunern, so können Sie ihn auf See angreifen. Dazu muß man ihn einholen und mit seinem Schiff auf „Tuchfühlung" gehen. Hat man es geschafft, so verändert sich der Bildschirmaufbau. Man sieht links eine Draufsicht des Kampfgeschehens; rechts kann man einen Blick durchs Fernrohr wagen. Das obere Fernrohr ist das des Angreifers; das untere gehört dem Verteidigenden. Glaubt man, nahe genug an den Gegner herangekommen zu sein, betätigt man den Feuerknopf. Ein Kanonen-Schuß wird abgegeben. Natürlich kann auch der Angegriffene seinerseits zum Gefecht blasen, so daß man schon geschickt vorgehen muß, um die nötigen drei Treffer zu landen.

Erst dann hat man ein Schiff gekapert, Waren und Goldstücke geraubt. Nach jedem Kampf nimmt die „Segel-Stärke" eines Schiffes ab! Ist ein Schiff zu 100 Prozent zerstört, sinkt es, und der Spieler hat verloren. Reparaturen können nur im Heimathafen durchgeführt werden. So muß man sich schon genau überlegen, ob der Transport schwerer Güter oder ein Angriffs-Manöver angebracht ist. Selbstverständlich kann man auch Spielstände speichern und später an gleicher Stelle wieder beginnen. Nun die Bewertung: Die Grafik ist recht gut; das Spielgeschehen übersichtlich. Meeresrauschen und Kanonenschuß-Geräusche sorgen für die nötige Atmosphäre. Die Handhabung ist einfach; man ist schnell im Spiel. Der strategische Aspekt spielt eine wesentliche Rolle; das Programm bietet einige interessante Varianten. Die Motivation ist (bei mir) hoch; sie steigert sich weiter, wenn mehrere Spieler ins Geschehen eingreifen. Zusammenfassend muß ich sagen: SEERÄUBER ist ein Programm mit ausgezeichneter Spielidee und abwechslungsreichem Ablauf!

Uwe Winkelkötter



Grafik	9
Handhabung	9
Strategie	9
Motivation	10
Preis/Leistung	8

c16chris

EDUCATION

Basteln mit dem Computer

Programm: The Toy Shop, **System:** C-64, Apple II, Macintosh, IBM und Kompatible (nur Diskette), **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Broderbund, San Rafael, USA (im Vertrieb von RUSHWARE, Kaarst).

Nachdem bei **BRODERBUND** der *Printshop* erschienen ist, wurde der Computer zur „Kreativitätsmaschine". Der **TOY SHOP** setzt die erfolgreiche Tradition des *Printshop* fort. TOY SHOP stellt einen neuen Weg dar, den Computer nicht nur zum Spielen, Textverarbeiten und Programmieren zu nutzen, denn mit TOY SHOP kann man Spielzeuge aus Pappe und Papier herstellen!

Hält man TOY SHOP in der Hand und packt das Programm aus, so wird man sich fragen, wozu man die viele Pappe, die Luftballons und die Stäbe benötigt. Außerdem erhält man ein ca. zweihundertseitiges englisches Anleitungsbuch, indem genaustens der Aufbau der einzelnen Modelle beschrieben wird; desweitern liegen dem Programmpaket drei beidseitig bespielte Disketten mit der nötigen Software bei. Das Programm ist für folgende Rechner erschienen: C 64/128, Apple II+, Apple, IIc, IBM PC, XT, AT, PCjr und Kompatible, Apple



Macintosh (MAC+, MAC XL). Somit ist TOY SHOP für die gängigsten Computer erhältlich. Nach dem Laden des Programms wird man vom Hauptmenue erwartet. Als erstes ist es erforderlich, das Druckersetup anzuwählen, um das Programm an seinen Drucker anzupassen; dabei sei positiv zu bemerken, daß die fertige Einstellung abgespeichert wird, und man somit nicht bei jedem neuen Laden neu anpassen muß. Hat man alles korrekt eingestellt, wird auf dem Drucker die Meldung 'Welcome to „The Toy Shop"' ausgegeben. Beim MPS 801 dauert der Ausdruck erheblich länger, da er eine geringe Grafikauflösung hat. Mit dem MPS 802 (1526) ist ohne ein entsprechendes Grafikrom kein Ausdruck möglich. Am wenigsten Schwierigkeiten hat man mit Epson-kompatiblen Druckern.

Nach allen Einstellungen kann man endlich anfangen, indem man sich ein Spielzeug zum Basteln aussucht. Man kann unter anderem zwischen Propellerflugzeugen, Dampfmaschinen und verschiedenen Autos wählen. Eine Modellvielfalt wird dadurch erreicht, daß man bereits vorhandene Modelle nach seinen eigenen Wünschen einfach umändern kann oder sich selbst ein Modell entwickelt. Jedes mitgelieferte Modell wird vor dem Ausdruck vorgestellt, es wird die geschichtliche Vergangenheit erläutert. Der Ausdruck erfolgt in bis zu fünf Etappen, die jedesmal von Diskette nachgeladen werden (C-64-Version). Das Drucken nimmt wegen der hohen Auflösung geraume Zeit in Anspruch. Ein Probeausdruck der „Spirit of ST. Louis" dauerte rund 10 Minuten (Star NL 10). Dann hat man die fertigen Ausschneidebögen in der Hand. Bei umfangreicheren Modellen können es schon mal zwei bis vier solcher Bögen werden. Man erkennt darauf auch, wie man die Teile auszuschneiden und zu kleben hat. Die Mechanik der Räder und Seilzüge wird sowohl mit Holz- und Metallstäben als auch mit Gummis und Zwirnfäden realisiert. Am Ende erhält man ein richtig funktionierendes Spielzeug, an dem sich die mechanischen Teile voll bewegen lassen. Wer viel bastelt, wird sicherlich viel Freude an einem Programm haben, das einiges zu bieten hat.

D.K.

Darstellung	**10**
Handhabung	**11**
Effekt	**10**
Anreiz	**12**
Preis/Leistung	**9**

„Schlechte Noten fürs Allgemeinwissen!"

Programm: Rogator (Allgemeinwissen), **System:** IBM & Kompatible, Schneider CPC, Joyce, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller & Bezugsquelle:** ZS-Soft, Berchtesgaden.

„Educational Software" kommt nicht gerade häufig auf unseren Schreibtisch. Vielleicht liegt es daran, daß die meisten Firmen, die in diesem Genre arbeiten, schon „satt" sind? Oder ist etwa der Bedarf an Lehr- oder Lernstoff nicht vorhanden? Nun, seien wir froh, wenn überhaupt mal ein interessant zu scheinendes Programm eintrifft. **ALLGEMEINWISSEN** aus der **ROGATOR**-Serie von **ZS-SOFT** hatte es mir spontan angetan. Ich habe die IBM-Version für Sie unter die Lupe genommen.

Gleich vorweg, es handelt sich um ein Frage- und Antwortspiel, das grafisch langweilig und inhaltlich viel zu schwierig ist! Die Frage erscheint auf dem Bildschirm; die Antwort haben Sie schriftlich zu geben, indem Sie Ihren Antwortversuch in das entsprechende Feld eintippen. Wird eine Frage zunächst falsch beantwortet, erscheint eine kleine Hilfe in der untersten Sparte der Bildschirmaufteilung. Nennen wir nun einmal ein Beispiel! Frage: „Wie hoch ist der Kulturpalast in Warschau?" Die Antwort ist hier nebensächlich, denn wer weiß schon die genauen Maße? Nun, gut! Ich gebe also „145" ein. Die Antwort wird als falsch gewertet; die Hilfen kommen zum Zuge. Es erscheint zunächst die erste Ziffer der Höhe. Machen Sie's wieder falsch, folgt die zweite. Nach der dritten Hilfe ist dann Schluß. Für jede richtige Antwort bekommen Sie Punkte; volle Punktzahl erhält man, wenn man möglichst ohne Hilfen auskommt.

Mit den Fragen geht es dann kreuz und quer weiter: „Welche bundesdeutsche Stadt hat das Auto-Kennzeichen TBB?", „Wie hoch sind die Antennentürme in Nauen?" oder „Wie hoch ist der Berg Aconcauga?". Sie werden zugeben, lieber Leser, daß diese Art von Fragen nicht unbedingt zum „Allgemeinwissen" eines „aufgeklärten" Bundesbürgers, Österreichers oder Schweizers gehören! Ich hatte den Eindruck, daß sich der Programmierer ein Lexikon besorgt hat und alles, was er „schwierig" empfand, in das Programm aufnahm.

Zusätzlich muß angemerkt werden, daß die Regeln der Deutschen Grammatik nicht ganz beachtet wurden. Dies ist sicherlich beim einem Lern- oder Lehrprogramm „dieses Ausmaßes" peinlich. Einige Beispiele aus dem Programm: „Wie nennt man die Verteidigung die erforderlich ist, um einen rechtswidrigen gegenwärtigen Angriff abzuwehren noch?" (neben der Tatsache, daß stilistische Mängel zu erkennen sind, sei daraufhingewiesen, daß zwei Kommata fehlen!); „Bitte nennen Sie die deutsche Bedeutung des Adelstitel eines Baron?" (von Genitiv-Attributen keine Spur!). Übrigens: Die Antwort zu Frage 1 lautete „Notwehr"; die andere im Beispiel genannte Frage sollte mit „Freiherr" beantwortet werden.

Ein Blick in das Handbuch zeigt die gleichen grammatikalischen Schwächen, auf die ich hier nicht näher eingehen möchte. „Erwähnenswert" ist vielleicht noch der Sound: „Mozart würde sich im Grab herumdrehen!", meinte ASM-Redaktionsmitglied Ottfried Schmidt, als er ein jämmerliches Gepiepse vernahm, welches die Antwortversuche begleitete.

Kurzum: ALLGEMEINWISSEN in der ROGATOR-Serie ist dem „interessierten Laien" nicht zu empfehlen!

Manfred Kleimann

Grafik	**1**
Lerneffekt	**1**
Anreiz:	**1**
Methode	**0**
Preis/Leistung	**1**

c16chris

„Heiter bis wolkig“ – oder: Lernen mit Spaß und dem „ASM-Listing“!

Programm: Lernen mit Spaß, **System:** Schneider, **Preis:** 9 DM (Disk.), **Hersteller:** Verlag Rätz-Eberle/CPC-Software, Postfach 1640, 7518 Bretten.

Auf ein Lernprogramm für Kinder darf man immer gespannt sein, um so mehr, als sich auf der Diskette **LERNEN MACHT SPASS** 10 Programme befinden, von denen eines sogar schon von Vierjährigen genutzt werden soll. Die Programme aus dem Hause **RÄTZ-EBERLE** wurden von dem bayrischen Pädagogen Berthold Freier konzipiert. Im einzelnen handelt es sich um „Bonbon“ (ab 4 Jahre), „Brückenbau“ (ab 6 Jahre), „Briefträger“ (ab 6 Jahre), „Zahlenraten“ (ab 6 Jahre), „Plusminus“ (6-10 Jahre), „Grundwortschatz“ (6-12 Jahre), „Balken“ (ab 7 Jahre), „Trauriges Kind“ (7-14 Jahre), „Wortpuzzle“ (8-80 Jahre), „Kriechtiere“ (ab 9 Jahre).

Nach dem Einladen kann aus einem Menü das gewünschte Programm gewählt werden. Ich habe mir zuerst mal das „Bonbon“ angesehen, das meiner Ansicht nach nicht wirklich das „Bonbon“ dieser Programmsammlung ist. Zunächst wird gefragt, „Wieviele Bonbons?“, soll heißen, „wieviele Bonbons sollen auf dem Screen erscheinen, die dann abgezählt werden müssen? Es folgt die Frage: „Wieviele Farben?“ Hierbei muß die Anzahl der unterschiedlichen Farben festgelegt werden (Blau, Rot, Lila, Orange usw.). Danach erscheint eine bestimmte Anzahl von Bonbons (runde Kreise) auf dem Screen. In einem Balken auf der linken Bildschirmseite erscheint ein Bonbon mit einer bestimmten Farbe. Jetzt müssen alle Bonbons mit dieser Farbe gezählt werden und die richtige Anzahl eingegeben werden. Wurde alles richtig beantwortet, erscheint die Ausgabe: Prima! Aufgabe gelöst! Ob das so das Richtige für ein vierjähriges Kind ist? Ich wage, das zu bezweifeln! Mit „echten“ Bonbons kommt man vermutlich hier weiter, zumal die Belohnung „Aufgabe gelöst!“ bei einem vierjährigen Kind wohl kaum verstärkend wirkt.

Das zweite Programm, „Brückenbau“ machte da schon einen besseren Eindruck. Hier wurde auch das spielerische Element recht gut integriert. Der Lernende bekommt hier verschieden lange „Brückenteile“ gezeigt. Mit zweien davon muß er eine Schlucht, die mit einer bestimmten Länge angegeben wird, überbrücken. Hier wird also einfaches Addieren geübt, und die Rückmeldung erfolgt über Sätze, wie etwa „Schade, Deine Brücke ist viel zu lang, so lang, daß sie nicht mehr auf den Bildschirm paßt“. Dieser Teil ist recht gut gelungen und meiner Ansicht nach für Erstklässler gut geeignet.

Es folgt das Programm „Briefträger“, bei dem der Spieler mit Überlegung einen Brief zustellen muß. Er hat den Namen des Empfängers, jedoch nicht dessen Hausnummer (eine aus 99 möglichen). Er bekommt die Information, ob sie größer oder kleiner als eine bestimmte Nummer ist. Nun muß man bei einer anderen Hausnummer anfragen (Nr. eingeben), ob der Gesuchte hier wohnt. Es öffnet eine Frau, die dann sagt, ob der Empfänger in einem Haus mit einer höheren Nummer oder mit einer niedrigeren wohnt. Auf diese Art und Weise tastet man sich an die entsprechende Hausnummer heran. Hier droht der „erhobene Zeigefinger“, wenn man etwas falsch macht mit: „Überlege doch: Die Frau in Nr. XX sagte höhere Nr. !“

Das Ganze ist eine etwas „aufgemotzte Version“ des alten Ratespielchens, das sich übrigens unter „Mini-Master-Mind“ in einer „abgespeckten“ Version noch mal auf dieser Diskette befindet. Weiter geht's mit „Plusminus“. Hier müssen mindestens fünf Additions- und/oder Subtraktionsaufgaben gelöst werden. Es kann gewählt werden, ob man mit „Einern“ bis 10 rechnen möchte, mit „Einern“ bis 20, „Zehnern“ bis 100, „Zehnern“ und „Einern“ bis 100 usw. bis 1 000. Bei Eingabe des falschen Ergebnisses kommt hier die Meldung: „Du hast einen Fehler gemacht, rechne noch einmal nach.“ Ist dann die Eingabe wieder falsch, hat man noch einen dritten Versuch, der bei erneuter Falscheingabe dann das richtige Ergebnis sichtbar werden läßt. Die Rückmeldung nach Beantwortung aller Aufgaben ist allerdings wohl mehr für die Eltern, denn für das lernende Kind gedacht. Motivierend wirkt hier nur die Meldung: „Spitze!“ für denjenigen, der sowieso alles kann und die Aufgaben mit 0 Fehlern gelöst hat. Wenn man z.B. in 5 Aufgaben 9 Fehler macht (wiederholte Falscheingabe), erscheint der Satz: „Übung dringendst nötig!“. Wer mit diesen Aufgaben nicht klarkommt, also viele Fehler macht, wird spätestens, nachdem er zum „xten“ Mal diesen Satz gesehen hat, entnervt aufgeben (diese Rückmeldung kommt übrigens auch bei weniger Fehlern). Hier hätte man sich vielleicht etwas mehr Mühe geben sollen, da doch gerade der motiviert werden sollte, der irgendetwas noch nicht (!) kann.

```
4 SYMBOL AFTER 256:start=0
1550 IF m$="j" OR m$="J" THEN CLEAR:star
t=1:GOTO 1000
3100 IF start=0 THEN SYMBOL AFTER 90:sta
rt=1
```

Otti's Service für unsere ASM-Leser: ein Listing!

Bei „Wortpuzzle“ werden die Buchstaben eines Wortes vom Computer so gemixt, daß das Ergebnis kaum noch erkennen läßt, was das ursprüngliche Wort gewesen sein könnte. Beispiele sind hierfür aus dem Bereich „Fahrzeuge“: „usombni“ für Omnibus, „eluggfuz“ für Flugzeug. Dieses Programm zu spielen (vielleicht auch mit mehreren Freunden), kann ganz unterhaltsam sein. Negativ fällt hier nur auf, daß sich die zur Verfügung stehenden Worte sehr oft wiederholen, wenn auch die Buchstaben anders zusammengestellt sind. Um dafür Platz zu schaffen, hätte man vielleicht den Briefträger weglassen können.

Ähnliches gilt für das Programm „Grundwortschatz“, in dem Lesen und Schreiben trainiert werden. Für 12jährige könnte dieser Teil etwas zu simpel sein, insgesamt hinterläßt das Programm jedoch einen recht guten Eindruck. Hierbei kann man bestimmte Klassen von Wörtern wählen (durch was unterscheiden sich diese „Klassen“?), die dem User dann je nach Wahl verschieden lang gezeigt werden. Man muß dieses Wort erfassen und anschließend eintippen. Keine schlechte Idee! Wenn man allerdings nach dem „ersten Durchgang“ weiter üben möchte (Option „j“), stürzt das Programm mit der Fehlermeldung „Improper argument in 3100“ ab, und man muß neu laden. Um diese unangenehme Begleiterscheinung zu umgehen, hat ASM - Schneider - Spezialist Ottfried Schmidt ein paar Minuten geopfert. Die entsprechenden Zeilen müssen lediglich ins Listing eingegeben, bzw. wie dargestellt verändert werden. Und schon kann man immer wieder neu beginnen.

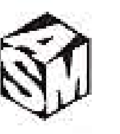
Die letzten beiden Programme, „Kriechtiere“ und „Trauriges Kind“ sind beide recht gut gelungen. Bei „Trauriges Kind“ handelt es sich um ein einfaches Mini-Adventure (wohl eher was für 7jährige als 12jährige).

„Kriechtiere“ gehört zu den Programmen, die die Möglichkeiten der „Computerei“ wieder besser nutzt. Hier kann durch Positiv-Selektion eines von 12 heimischen Kriechtieren identifiziert werden, das vom User z.B. in freier Natur gesehen wurde. Dabei wird z.B. abgefragt, ob das Kriechtier Schuppen oder einen Panzer besitzt, ob es runde oder schmale Pupillen hat. Auf diese Weise wird es eingegrenzt und identifiziert. Diese Idee ist sehr gut. Es hätte nur auch etwas mehr „Stoff“ abgedeckt werden sollen als „nur“ 12 Kriechtiere.

Fazit: Mit „heiter bis wolkig“ ist diese Programmsammlung wohl am besten beschrieben. Der Preis ist o.k.

Martina Strack

Handhabung	**8**
Lernanreiz	**2-7**
Lerneffekt	**4-7**
Lehrmethodik	**4-8**
Preis/Leistung	**8**



ASM-DAUER-POWER

Wie die meisten bereits schon wissen, steht „ASM-Dauer-Power“ für Wettbewerbe en masse. Auf drei Seiten gibt's 'ne Menge „umsonst“. Wer an den vielen Gewinnspielen teilnehmen möchte, sollte sich die untenstehenden Teilnahmebedingungen genau durchlesen. Auch diesmal haben wir natürlich wieder ein paar Super-Knüller auf Lager. Also: Viel Glück!

FUNTASTIC ComputerWare

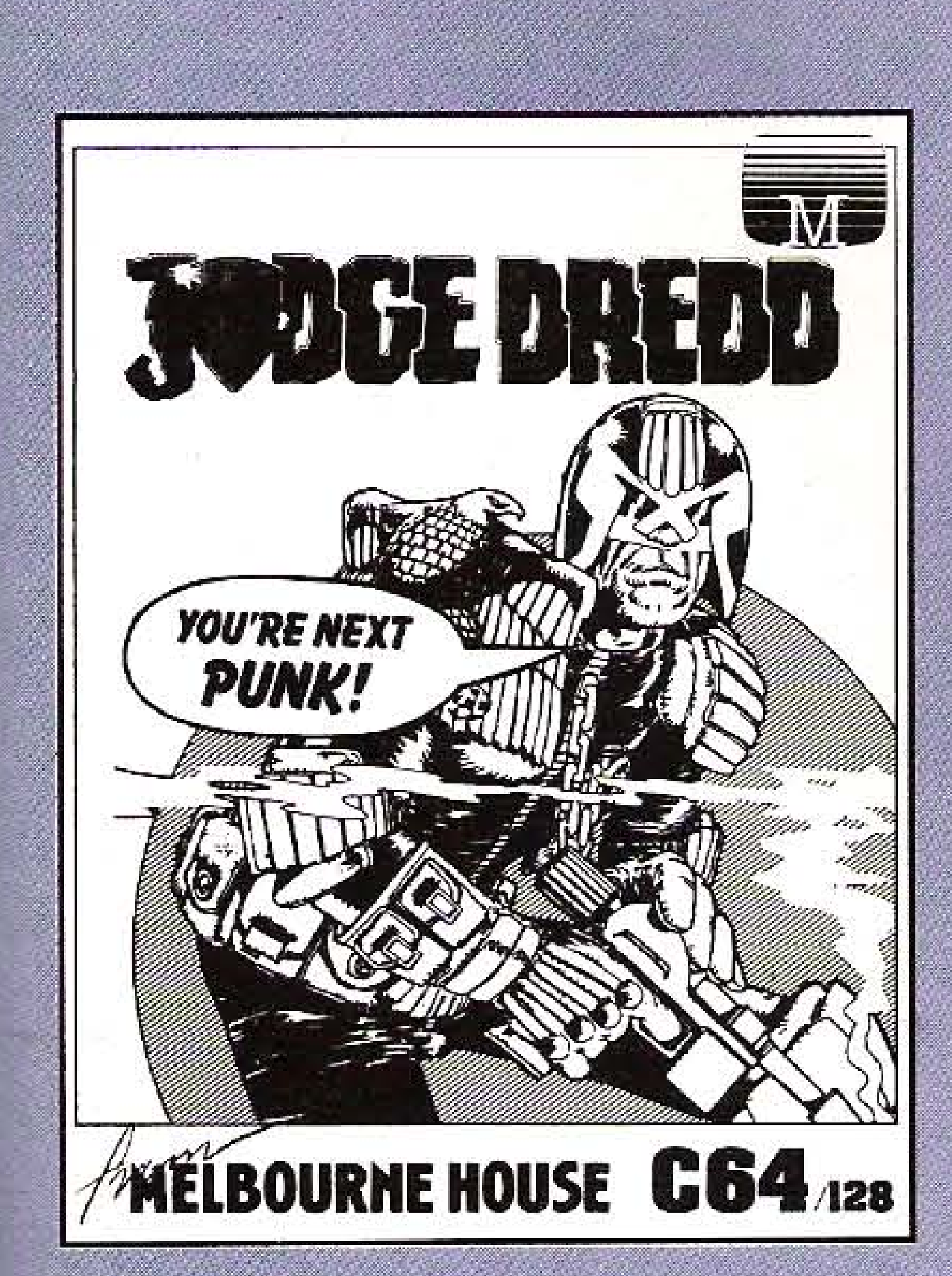
spendiert „funtastische“ Preise:

3x Bards Tale II
1x Tracker
1x Robot Raseals
1x Magic Marbles
und 1x Wuman Torch/The Thing
1x Deactivor
1x Chameleon
1x Rock 'n' Wrestle

Alles für den C-64

Wer eines der 10 Programme gewinnen möchte, der schreibe auf eine Postkarte das Kennwort „Funtastic“!

Alle Zuschriften zu den Wettbewerben sendet bitte an: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Der Einsendeschluß für diese Ausgabe ist der 15. Juli 1987. P.S.: Gebt bitte unbedingt das jeweilige Kennwort und Euer Computersystem an! Der Rechtsweg ist – wie immer – ausgeschlossen.





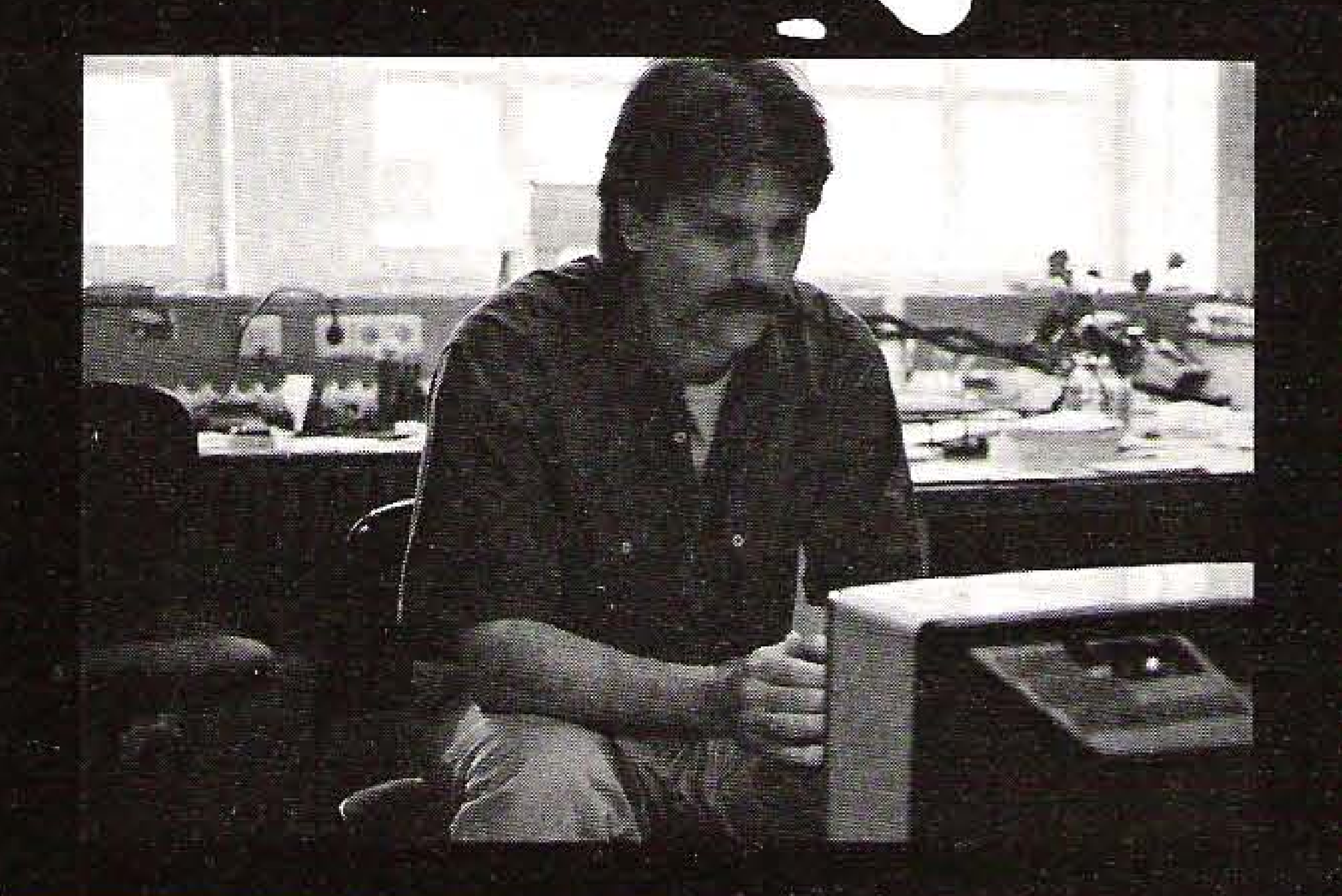
hat 20x Judge Dredd für den C-64 organisiert.

Gewinnen kann jeder, der uns eine Postkarte mit der richtigen Lösung und dem Kennwort „Judge“ bis zum 15. Juli zuschickt.

Die Aufgabe:

In ASM Nr. 2/87 wurde der Testbericht zu JUDGE DREDD veröffentlicht. Unsere Frage heißt nun: „Wie lautete die Überschrift über diesem Testbericht?“ (Ein kleiner Tip: Die Überschrift ist identisch mit dem Titel eines bekannten Kriminalromanes von Friedrich Dürrenmatt.)

Der Schlager mit dem Schläger 40x



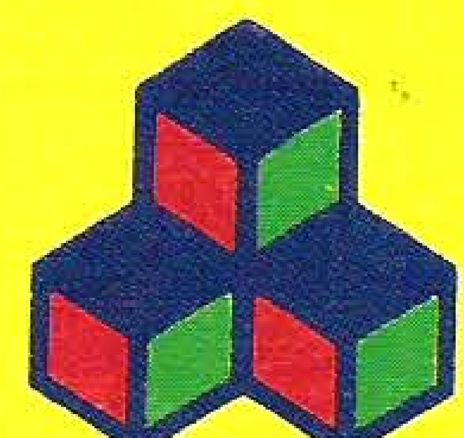


Wer's weiß, wie dieses Spiel heißt, mit dem sich ASM-Redakteur Bernd Zimmermann nicht nur gedanklich Stunde um Stunde beschäftigte, der kann eines davon gewinnen. Kennwort ist der Name des Games. Verlost wird's 20 x für Spectrum und 20 x für C-64. Wow!

Das Millionen-Ding

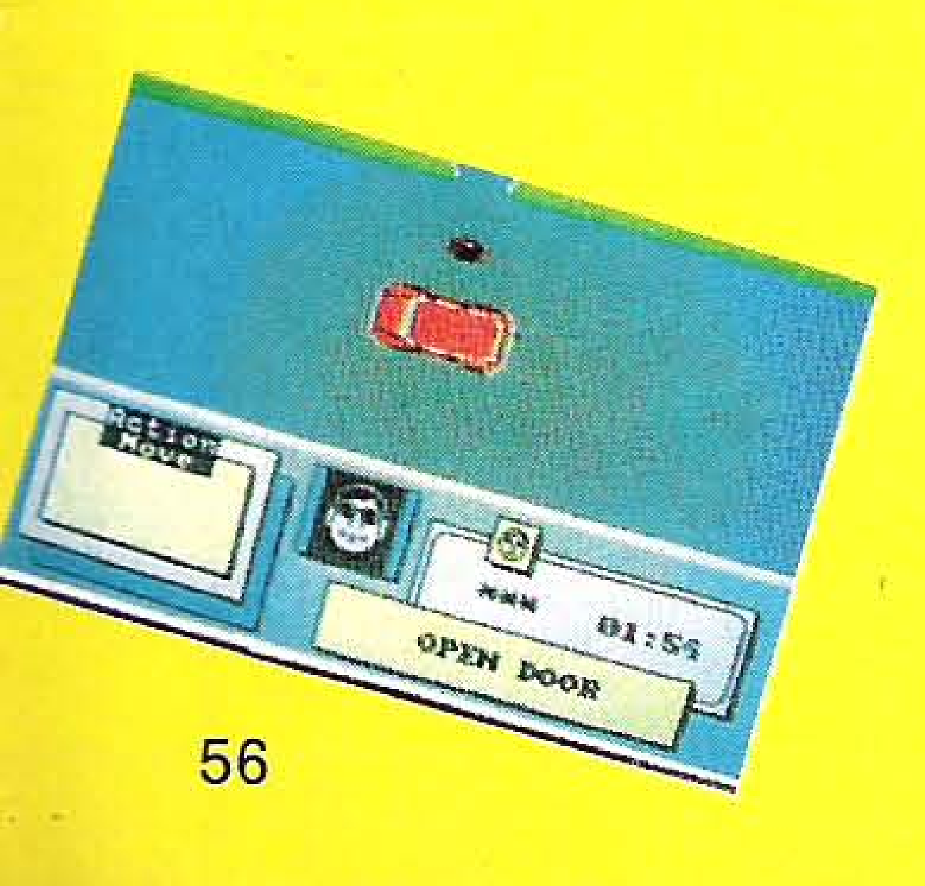
30 glückliche Gewinner dieses Wettbewerbs können bald ihren ersten Coup starten





stellt je 15 Kassetten des Programmes „They stole a million" für Schneider und C-64 zur Verfügung!

Wer mitmachen will, muß schon ein bißchen Zeit investieren (und natürlich eine Postkarte). Wir wollen nämlich von Euch wissen, wieviele farbige Screenshots in dieser Ausgabe der ASM drin sind! Kennwort: „Das Millionen-Ding"



Leisuresoft möchte folgendes „loswerden“:

10 Disketten für C-64
10 Kassetten für C-64
5 Disketten für Schneider CPC
5 Kassetten für Schneider CPC



Nicht nur Leisure-Soft kommt aus Dortmund, sondern auch die Borussia. Frage: Wieviel Tore erzielte das Angriffsduo Mill/Dickel zusammen in der Bundesligasaison 86/87: Kennwort: Leisuresoft.

ENGLISH SOFTWARE

hat 100x Leviathan für die ASM-Leser reserviert.

Die Programme gibt's nach Wahl für Schneider, Spectrum, C-64 und Atari ST.



Folgende Fragen müssen richtig beantwortet werden:

1. Welche Pop-Gruppe inspirierte die Programmierer zum Spiel Leviathan?

- ☐ Z Z Top
- ☐ BAP
- ☐ Madonna

2. Woher stammt der Name Leviathan?

- ☐ Aus „Winnetou“
- ☐ Aus „Yedi Ritter“
- ☐ Aus dem Alten Testament

3. Was ist der herausragende grafische Bestandteil von Leviathan?

- ☐ Vektorgrafik
- ☐ 2-Wege-Diagonal-Scrolling
- ☐ Das animierte Titelbild

Kennwort: Leviathan



Vier verrückte Briten retten das Empire

Brandheiß aus der Programmiererküche ist das neueste Game von Palace Software, STIFFLIP & CO., ein ganz besonderer Leckerbissen, den uns der Programmierer Rupert Bowater in London präsentierte. Es handelt sich dabei um ein Rollenspieladventure: Vier Freunde, müssen den Meister der Verkleidung, Graf Chameleon, dingfest machen. Er hat eine gemeingefährliche Maschine, den Rubbertronic-Ray, entwickelt, die das für Briten lebenswichtige Cricketspiel empfindlich stören könnte. Rupert Bowater erstellte das Adventure zusammen mit Paul Norris, der ebenfalls der Programmierergruppe Binary Vision angehört. Die deutsche Fassung von STIFFLIP & CO befand sich bei unserem Besuch beim englischen Softwarehaus Palace kurz vor der Fertigstellung. Lediglich einige letzte Korrekturen sollten noch erfolgen, wie uns Bowater mitteilte.

Er erklärte, daß bei der Programmierung von STIFFLIP & CO eine Art „Comic auf dem Bildschirm" mit hochauflösender Grafik umgesetzt wurde. Besonderen Wert hat man auf Spezialeffekte gelegt, wie z.B. die Game-Over-Sequenz (bei Neustart), bei der die Bildschirmgrafik wie von einem Scheinwerfer eingegrenzt verschwindet und „THE END" erscheint. Die Aktionen werden per Icons und Auswahlmenü gesteuert, so daß eine Texteingabe überflüssig ist. Die Informationen erhält der Spieler in Sprechblasen von demjenigen der vier Charaktere, der sich gerade auf dem Bildschirm befindet. Rupert Bowater, der sich neben der Programmiererei insbesondere für englische Landschaftsgärten und Literatur interessiert, überließ uns eine Kopie des deutschen Adventures, das wir „brühwarm" für unsere Leser testen konnten.

Programm: Stifflip & Co., **System:** C 64/128, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Palace Software.

Britischer Humor ist gefragt, wenn man sich an **STIFFLIP & CO**, das neueste Adventure von **PALACE SOFTWARE** heranwagt. Alleine die Story dieser Persiflage ist lesenswert.

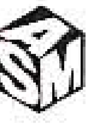


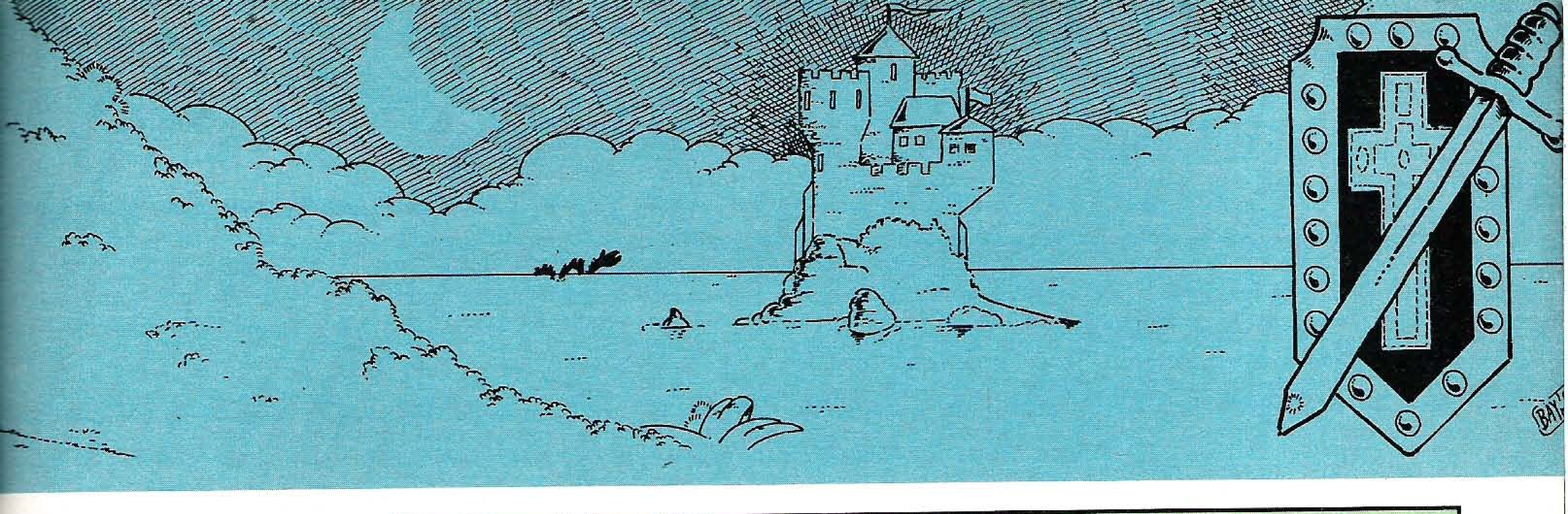
„Großbritannien regiert ein mächtiges Empire, dessen strahlender Stern nie unterzugehen scheint (was rein astronomisch gesehen eine ausführliche Erläuterung wert wäre). Wie konnte so eine kleine Insel, deren Einwohner ständig im Nebel herumstochern, so mächtig werden? Die Antwort heißt: Cricket." So steht's in der Anleitung geschrieben. Und eben dieses Cricketspiel ist jetzt (im England der 20er Jahre) hochgradig gefährdet, denn Graf Chameleon, erklärter Feind der Briten, hat den Rubbertronic-Ray erfunden, eine Art „Weichmacher-Waffe", mit der er die „Stärke in Hemdkragen neutralisieren, steife Oberlippen schlapp machen und sogar die allgemeinen moralischen Ansichten lockern kann, was natürlich zum Untergang des Empires führen würde. Aber am schlimmsten wären die unausweichlichen, radikalen Auswirkungen auf die Flugbahn eines aufprallenden Cricket-Balls."

Ihre Aufgabe ist es nun, mit einem Team von vier reichlich ausgeflippten Briten den Grafen von seinem furchtbaren Vorhaben abzuhalten, ihn dingfest zu machen. Sehr seltsame Charaktere stehen Ihnen zur Lösung dieser Aufgabe zur Verfügung: Colonel R.G. Bargie, Prof. Braindeath, Miss Primbottom und natürlich Stifflip.

Auf dem linken Bildschirmrand befinden sich sechs Icons: 1. Mit einem anderen Charakter reden, ihm etwas geben oder von ihm etwas nehmen (nach dem Anwählen des Icons im Menü anwählbar), 2. handeln (das Menü umfaßt Tätigkeiten von hochklettern, etwas aufnehmen, umsehen, schneiden bis hin zum Neustart des Spiels, absaven usw.), 3. zurückschlagen (für den Fall, daß Sie angegriffen werden), 4. bewegen, 5. Spielstand abfragen und 6. Charakter wechseln. Am rechten Rand des Bildschirms befinden sich jeweils die Charaktere, die im Augenblick nicht gesteuert werden. Immer dann, wenn der gesteuerte Charakter einen Raum betritt, indem sich einer der anderen Charaktere befindet, wird er von diesem begrüßt, so daß der Spieler weiß, welcher Figur sich neben eventuellen „Fremden" im Raum befindet. In der Mitte des Screens spielt sich der Comic ab, wobei im oberen Bild der vorherige Raum zu sehen ist, im unteren der aktuelle Raum. Sehr schöne Effekte erfolgen bei Wechsel des Charakters. Hier wird die „Seite" mit den zwei Bildern „weggeblättert" bzw. wenn ein Angreifer außer Gefecht gesetzt wurde nach oben aufgerollt.

Leicht haben Sie es jedenfalls nicht. Ständig werden Sie von Ihren Gegnern verfolgt, die Sie tätlich angreifen. Wählen Sie dann die Option zurückschlagen. Es erscheint eine Grafik, in der Sie die Stärke des Schlages, die Art des Schlages und die Zielgenauigkeit einstellen müssen. Es gibt hier auch die Möglichkeit, den Gegner unter die Gürtellinie zu treffen, ein Schlag der immer „sitzt" und äußerst effektiv ist, allerdings auch unfair (allzu oft können Sie diese Möglichkeit nicht auswählen, da die jeweilige Spielfigur dann von Petrus gemaßregelt wird und für das jeweilige Spiel nicht mehr zur Verfügung steht). So geht man dann mit den Charakteren Raum für Raum ab, untersucht, nimmt verschiedene Sachen an sich und gibt andere Weiter. Achtung! Es ist äußerst gefährlich im ersten Bild beim General einfach wegzugehen. Dann wird nämlich der Bildschirm „zerschossen", und das Spiel hat sein vorzeitiges Ende gefunden. Ebenso ist Feierabend, wenn Sie in dem Raum neben der Bar an dem Seil ziehen. Gehen Sie also vorsichtig zu Werke. Im ersten Raum empfiehlt es sich, mit dem General zu sprechen und ihm anschließend die Pistole vorzuhalten. Er wird dann wegrennen, und Sie können ungehindert Ihre Reise aufnehmen. Ebenfalls kann es problematisch sein, das am Baum befestigte Seil in Besitz nehmen zu wollen. Probieren Sie's aus! Noch ein Tip: Befindet sich eines der Gruppenmitglieder in Schwierigkeiten, macht es sich mit einer Sprech-





blase „Hilfe" bemerkbar. Wählen Sie diesen Charakter an und befreien ihn aus der mißlichen Situation.
Aber nicht nur tolle Grafikeffekte, auch ein interessanter Sound rundet das ungwöhnliche Adventure ab. Vom sehr guten Titelsound abgesehen tauchen Sound-Sequenzen im Programm auf, die das Ganze dramatisch in Szene setzen. Fazit: Ein einfach zu bedienendes aber nicht einfach zu lösendes Adventure, das zu spielen sich lohnt, ein Comic, den jeder Adventure-Freak sich „reinziehen" sollte!

Martina Strack



Grafik	10
Atmosphäre	10
Vokabular	(entfällt)
Story	10
Preis/Leistung	?

Und was sagt der Manfred dazu?

Nun, ich war sehr überrascht, wie viel „Intelligenz" in STIFFLIP steckt! Ich meine, daß **Rupert** und **Paul** ein Opus abgeliefert haben, das zweifelsohne zu den besten PALACE-Produkten gezählt werden muß! Sehr schön sind die zahlreichen Möglichkeiten, auf Ikonen-Anwahl entsprechende „Reaktionen" in Comic-Strip-(Sprechblasen-)Form zu erhalten. Das Ganze ist darüberhinaus noch in Deutsch, was das Verständnis, die Handhabung und die Lösbarkeit des Adventures enorm erleichtert. Und nebenbei: Bemerkenswert, daß auch „ein Programmierer" wie Rupert noch andere Interessen hat. Er ist kein „Fachidiot", was der abendliche „Small Talk" mit mir über das Thema „Englischer Landschaftsgarten" bewies. So wie Rupert ist auch das Spiel: intelligent, frisch, bezaubernd und humorvoll!

Frei ab sechs!

Programm: Riddle of the Redstone, **System:** C-64, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Software Investments Plus, Inc., P.O. Box 13, Appleton City, MQ 64724, USA.

Damit auch die lieben Kleinen endlich einmal ein Erfolgserlebnis beim Spielen eines Adventures haben, hat die amerikanische Firma **SOFTWARE INVESTMENTS PLUS** ihr kinderfreundliches Abenteuer **RIDDLE OF THE REDSTONE** auf den Markt gebracht. Der Hersteller empfiehlt dieses Programm zwar für Kinder von sechs bis elf Jahren, aber leider können bei uns Kinder in diesem Alter selten Englisch.

Zur Story: Der vermögende Mr Dillworth erkennt, daß sein irdisches Ende bald nahen wird und beschließt, sein gesamtes Vermögen einer wohltätigen Organisation zu vermachen. Leider kann er sich aber nicht entscheiden, welcher der sechs Organisationen (die sich natürlich sofort und völlig selbstlos für das Erbe zur Verfügung gestellt haben) er seine ganze Kohle vermachen soll. Also beschließt Mr Dillworth, daß nur derjenige der Anwärter das Geld bekommt, der am schnellsten ein vom ihm gestelltes Rätsel lösen kann. Sie als Spieler stellen nun den Vertreter einer Organisation dar, die von dem Geld gern ein Kinderheim bauen lassen will. Als letzter der sechs Prüflinge haben sie nun die Aufgabe, die bisherige Bestzeit von einer Stunde und 58 Minuten zu unterbieten. Am Anfang des Spieles gibt es eine kleine Einführung in die Story, und der Hausherr Dillworth übergibt Ihnen einen Beutel mit ein paar Informationen. Schaut man sich den Beutel an, so bekommt man einige Anhaltspunkte, wo man am besten mit seiner Suche anfängt (denn irgendwo muß man ja anfangen, gelle?). Alle Aktivitäten spielen sich übrigens direkt auf dem Besitz des edlen Spenders ab, das Adventure besitzt zum Erkunden aller Räumlichkeiten insgesamt 28 Handlungsorte. Das ist zwar nicht viel, aber man muß bedenken, daß RIDDLE OF THE REDSTONE ja schließlich ein Programm für die Computer-Kids ist. Hinzu kommt aber, daß das Adventure auch mit diesen 28 Räumen nicht gerade einfach zu lösen ist. In meinem ersten Testspiel beschloß ich, dem mysteriösen Hinweis A ROSE IS A ROSE nachzugehen. Das Programm brachte mich dann zu einem Gewächshaus und stellte mich vor die Entscheidung, entweder den Rosengarten, der direkt danebenliegt, zu untersuchen, oder in das Gewächshaus einzudringen. Bemerken muß man hierbei noch, daß der Computer immer einige Handlungsmöglichkeiten vorgibt, von denen man sich eine aussuchen **muß.** Das umständliche Suchen nach irgendwelchen geheimnisvollen Befehlen entfällt also. Ich entschied mich für das Gewächshaus und mußte dann aber feststellen, daß die Tür verschlossen war. Ein richtiger Adventure-Fan läßt sich natürlich davon nicht abschrecken, und so zerschlug ich kurzerhand einfach eine Scheibe und brach in das Gewächshaus ein. Dummerweise tauchte dann gleich eine Riesenspinne auf (*Tarantula* läßt grüßen) vor der ich so schnell wie möglich auf die Treppe flüchtete. Die Treppe erwieß sich aber als bodenlos, und so stürzte ich in die Tiefe. Dort erwartete mich eine dunkle Höhle, in der sich ein großer Stein befand. Aha, dachte ich mir, einfach den Stein beiseite schieben, und schon habe ich die Freiheit wieder. Gesagt, getan, der Stein wurde angehoben – und überrollte mich.

Soviel zu dem ersten frustrierenden Erlebnis bei diesem Adventure. Als kleiner Tip sei hier aber gesagt, daß man zunächst dem Hinweis A HORSE OF A DIFFERENT COLOR folgen sollte. Übrigens gibt es drei verschiedene Arten von „Hinweisbeuteln", die man die man finden kann bzw. muß, um das Adventure zu lösen: Die grünen Beutel geben Hinweise, die anzeigen, daß man auf dem richtigen Weg ist, die gelben zeigen Gefahren an, und die roten sagen schlicht und einfach, warum man völlig auf dem falschen Dampfer ist, um danach das Spiel zu beenden. Denn wenn man auf einen roten Beutel trifft, hat der Spieler sein Leben schon ausgehaucht. RIDDLE OF THE REDSTONE verfügt über ein umfangreiches Textdisplay, in dem in einem spannenden Romanstil die gerade ablaufende Handlung abgelesen werden kann. Das Programm spart wahrlich nicht an witzigen Einfällen und macht das Lesen zur Freude. Ab und zu erscheinen auch einige kleine (oder große) Grafiken, die zwar nicht besonders gut sind, die man aber als Standard bezeichnen kann. Als Besonderheit muß man aber noch den Sound erwähnen, denn der ist (eigentlich adventureunüblich) in Hülle und Fülle enthalten. So ertönt z.B eine Nationalhymne oder der Klassiker „Jane B." (dieses war die B-Seite von dem Schnulzen-Hit „Je t'aime"), der vor langer Zeit von Jane Birkin gesungen wurde. Auch das feine Ticken einer Uhr und die „Tapp-tapp"-Geräusche beim Laufen hören sich wirklich orginalgetreu an.



Fazit: RIDDLE OF THE REDSTONE ist ein fantasievolles Adventure, bei dem auch diejenigen auf ihre Kosten kommen, die zwar Englisch können, aber noch nie ein Adventure gespielt haben. Empfehlenswert ist dieses Programm aber auch für alle Kinder, die das Glück hatten, zweisprachig aufgewachsen zu sein. Das deutsche Normal-Kind dürfte RIDDLE OF THE REDSTONE allerdings wenig abgewinnen können...

philipp

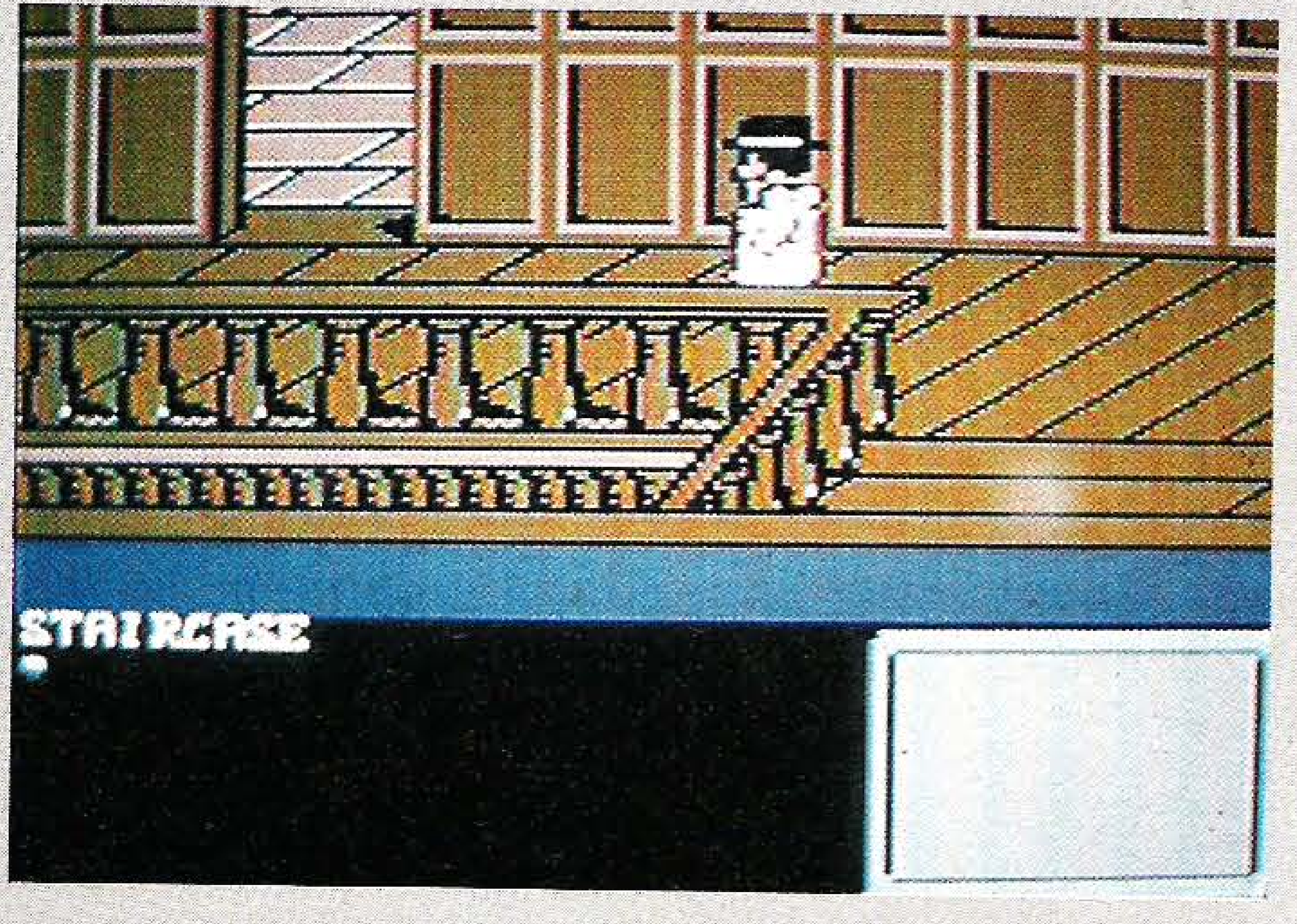
Grafik:	7
Vokabular:	(vorgegeben)
Story:	8
Atmosphäre:	8
Preis/Leistung:	8

Ein Fall für Inspector Snide

Programm: The Detective, **System:** C 64, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 47 DM (Disk.), **Hersteller:** Argus Press Software, **Bezugsquelle:** u.a. Leisuresoft, Dortmund, Glass House Games, Felsberg.

Wieder einmal ist es soweit. Der Mörder hat zugeschlagen. Jetzt liegt es an Inspector Snide (bzw. Ihnen), den Fall in dem mysteriösen Haus aufzuklären. Um es gleich zu sagen: Freunde von MURDER ON THE MISSISSIPPI werden vermutlich an **THE DETECTIVE** ihre helle Freude haben. Dieses **ARGUS PRESS** -Game ist nämlich in Ablauf und Bedienung sehr ähnlich aufgebaut.
Zur Story: Unser Professor Snide erhält einen anonymen Anruf, aus dem hervorgeht, daß Angus MacFungus das zeitliche gesegnet hat. Dies allerdings unfreiwillig und nicht aus Altersschwäche. Snide bleibt nun weiter nichts anderes übrig, als in das alte mysteriöse Landhaus von MacFungus zu fahren, in dem letzterer mit seiner Familie lebte. Die Aussicht, in das geheimnisvolle Haus fahren zu müssen, läßt Inspector Snide nicht gerade in Begeisterungsstürme ausbrechen, zumal er, seit er den Fall übernehmen mußte, eine diffuse Angst im Hinterkopf hatte. Naja, und dann geht's los.
Im Titelscreen werden die einzelnen Personen vorgestellt, mit denen es Inspector Snide zu tun bekommt. Da wäre z.B. Cynthia Sludgebucket, die Tochter des Majors, die als arrogant und selbstsüchtig beschrieben wird. Zu den Beschreibungen erscheint in einem kleinen Ausschnitt des Screens jeweils die (animierte!) Person, so daß man sich vor Beginn des Adventures bereits ein Bild von den Damen und Herren machen kann. Außer Cynthia wären da z.B. noch der Buttler, der lebenslang den MacFunguses gedient hat, Doctor Mortem, der Hausarzt, Hilda Crumble, Köchin, Reverend Wrinkelbum, dessen Frau unter mysteriösen Umständen verschwand, Mr. Dingle, der Anwalt der Familie, der den letzten Willen des Verstorbenen verlesen sollte, Gabriel Gasbag, das Dienstmädchen, Professor Bull, ein langjähriger Freund des Verstorbenen und total verrückt sowie der Major, der als „gestört aber harmlos" bezeichnet wird.
Daß es kein Vergnügen sein kann, in dieser Gesellschaft einen Mörder zu suchen, dürfte wohl jedem klar sein. Kein Wunder, daß Inspector Snide keine große Lust hatte (Ich hätte auch lieber frei!). Nichtsdestotrotz mache ich mich an die Sache ran. Nach dem Druck auf den Feuerknopf befinde ich mich in der Halle des Hauses. Ich werde vom Butler begrüßt, der mir mein Zimmer zeigt.
Die Steuerung erfolgt über Joystick. Man bewegt entweder Inspector Snide oder wählt aus dem Icon-Menü eine Aktion. Dieses Menü beinhaltet (je nach Situation) folgende Optionen: öffnen, Inventur, untersuchen, Zeitangabe/Pause, benutzen, anschuldigen, befragen, Tür öffnen, Tür schließen, etwas irgendwo hineinlegen, Waffe benutzen, aufschließen, konsumieren, lesen, fallenlassen.
Auf dem Gang zum Zimmer von Snide bekommt man einen ersten Eindruck des Hauses. Ähnlich wie bei MÖRDER ON THE MISSISSIPPI reiht sich hier Tür an Tür. Die Zimmer sind alle ähnlich aufgebaut: Ein Bett, eine Kommode und ein Teppich, daraus besteht das Mobilar. Es lohnt sich auf jeden Fall, in alle Kommoden zu schauen. Dazu fährt man zunächst den Icon „öffnen" an (man muß direkt vor der Kommode stehen). Nun erhält man die Meldung, was sich in den Schubladen befindet. In „meinem" Zimmer sind das Briefumschläge und eine Wärmfasche. Mit Feuerknopf nimmt man eine Sache auf. Jetzt kann man über „Inventur" und „untersuchen" das jeweilige Fundstück genauer betrachten. So sind z.B. die Briefumschläge markiert mit „Ereignis". Alle Briefumschläge müssen „gefüllt" werden, bevor man den Mord aufklären kann.
Was man noch so alles finden kann: Beim Major gibt's Kugeln, in Dingle's Zimmer findet man Dingle's Leiche, eine Aktentasche und einen kleinen Schlüssel sowie eine Krawatte. Es liegt natürlich nahe, die Aktentasche mit dem Schlüssel zu öffnen. Dazu geht man auf „benutzen", dann auf Schlüssel bei den ausgegebenen Gegenständen, es folgt ein Druck auf den Feuerknopf, jetzt muß man die Option „öffnen" aus dem Text wählen, erneuter Druck auf den Feuerknopf und dann „Aktentasche" anwählen. Ganz schön umständlich, was? Aber zumindest erfolgreich. Man findet in der Aktentasche eine Notiz. Darauf steht: „10 000 ist nur ein Bruchteil von einer Million, Sie werden nie mehr von mir hören". Außerdem befindet sich ein Zeitungsausschnitt in der Aktentasche. Es handelt sich dabei um den Heiratsanzeigen-Teil der Times. Während ich die ganzen Untersuchungen in Dingle's Zimmer vornehme, stolpert Cynthia mehrmals ins Zimmer und geht wieder mit den Worten: „Entschuldigung, es ist der falsche Raum." Auch vom Doktor bekomme ich Besuch. Dieser teilt mir mit, daß Dingle offenbar stranguliert worden sei. Diese Information zusammen mit der Notiz läßt mich ahnen, daß Dingle irgendeinen Deal mit irgendjemandem vorhatte (wg. des Testaments) und sich bei der ganzen Angelegenheit wohl übernommen hatte.
Ein ganz wichtiger Teil der Untersuchungen besteht darin, die einzelnen Personen zu befragen. Dazu geht man auf das „Q"-Symbol für „Question".





Jetzt erhält man die Meldung (wenn sich eine Person in dem jeweiligen Raum befindet), welche Personen anwesend sind. Man kann jetzt eine Person auswählen. Es erfolgt die Rückmeldung, daß er oder sie wartet. Nun muß man mit Inspector Snide genau vor die Person gehen und „klicken". Ein entsprechendes Auswahlmenü ermöglicht es, die jeweilige Person über MacFungus, ein Objekt oder eine andere Person auszufragen. So erfährt man z.B. vom Dienstmädchen, daß der Reverend angeblich seine Frau umgebracht hat und einiges mehr.
THE DETECTIVE ist zwar von der Grafik her nicht ganz so gut wie MURDER ON THE MISSISSIPPI (beim Wechseln der Räume blitzt es), das Scrolling ist jedoch o.k. Aber dieses Game dürfte mindestens genauso „kopfnussig" sein, wie MURDER ON THE MISSISSIPPI. Wer also an letzterem Gefallen gefunden hat, dem ist THE DETECTIVE wärmstens zu empfehlen. THE DETECTIVE ist mindestens genauso gut!

Martina Strack

Grafik	9
Story	7
Vokabular	(entfällt)
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	8



C-64
(Kass.)
Strike
Videomeanies
Voidrunner
Frenesis
Jackle + Wide
Treasure Island
Ballcrazy
Thunderbolt
Colony

CPC 464/664
(Kass.)
Strike
Chronos
Masterchess
Flash Gordon
Jackle + Wide
Ballcrazy
Galletron

ATARI 600/800/130
(Kass.)
Colony
Hover Bover
Flash Gordon
Frenesis
Grid Runner
Turbo Flex
Colony
Mutant Camels

Spectrum
(Kass.)
Strike
Chronos
Masterchess
Stormbringer
Flash Gordon
Jackle + Wide
Ballcrazy
Galletron

C-16/116/Plus 4
(Kass.)
Battle
Frenesis
Gunlaw
Urixion

Atari ST
(Diskette)
Out Cast
Ninja Mission
Strike

Amiga
(Diskette)
Feud

MASTERTRONIC

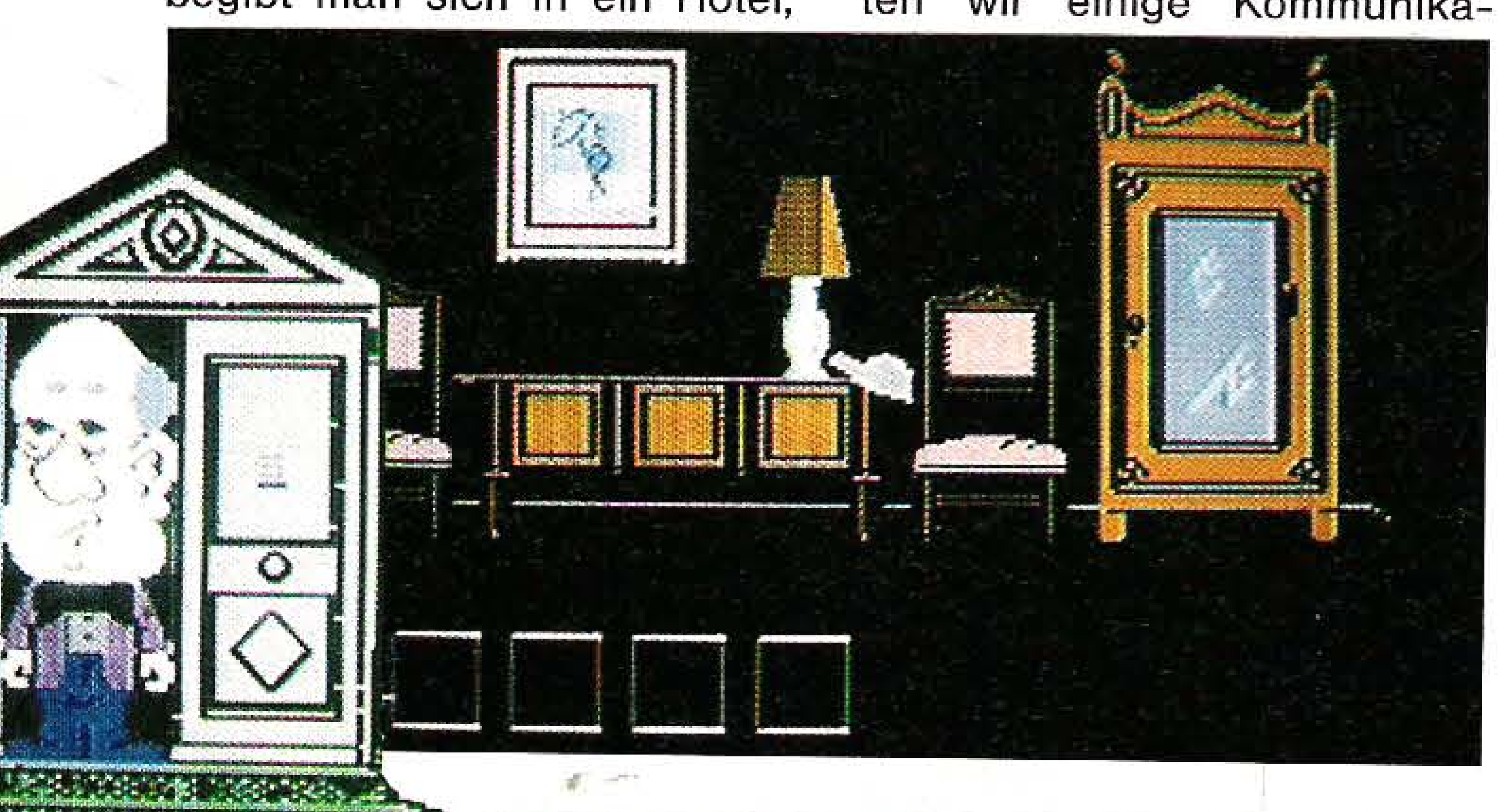
Kaiser-Otto-Weg 18 · D-4770 Soest · Telefon (0 29 21) 7 50 20/28/29 · Telex 847341 Mast d.
*** Händleranfragen erwünscht ***

c16chris

Nach der Erbschaft ...

Programm: Die Urkunde, **System:** C 64, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Infogrammes.
Fortsetzungen erfolgreicher „Soft-Stories" sind in der Softwarebranche mindestens genauso beliebt wie Umsetzungen erfolgreicher Filme. Bei der **Urkunde** handelt es sich um ein solches Produkt, das, ähnlich wie manche „Nachfolgefilme" eher Enttäuschung hervorrief. Dies zumindest bei den Leuten, die den Vorgänger gesehen hatten.
Bei diesem Game von **Infogrammes** muß man die Geburtsurkunde suchen, da man sonst die Erbschaft, die man erworben hat, nicht antreten kann. Zu diesem Zwecke begibt man sich in ein Hotel, von dem aus man die Familienpapiere, die sich irgendwo in Schottland befinden sollen, suchen will.

Der Butler zeigt dem Spieler zu Beginn des Programms sein Zimmer. Anschließend muß man nun in dem mittelalterlich anmutenden Hotel die verschiedensten Dinge suchen. Mit dem Curser klickt man z.B. Schranktüren an, um zu sehen, was sich dahinter befindet (oder auch nicht). Auf der Odyssee durch das Hotel (bei der man das Gefühl hat, ständig im Kreis zu laufen), begegnen dem Spieler auch einige Personen, z.B. eine Dame, die fragt „Wer bist Du denn?". Leider hatten wir einige Kommunikationsschwierigkeiten. Mit dem Cursor konnten wir jedenfalls nichts bewirken. Finden kann man z.B. einen Fotoapparat, mit dem man Bilder schießen kann, ein Seil usw.



Die Grafik des Spiels ist wirklich sehr ordentlich gelungen. Dafür enttäuschte die Steuerung. Wenn man gerade durch eine Tür gehen will, muß man mit dem Cursor (eine Hand) genau auf den Knauf fahren, damit sich die Tür öffnet. Das ist schon jedesmal eine arge Fummelei. Noch schlimmer ist es mit den Gegenständen, die man in einer Art „Iconkästchen" am unteren Rand des Bildschirms plazieren muß. Hier ist nervenaufreibende Geschicklichkeit gefragt.

Das Gesamturteil fällt aufgrund der recht spärlichen Fundmöglichkeiten und eben dieser „Übergenauigkeit" schlechter aus, als für DIE ERBSCHAFT. Das Beste an der ganzen Geschichte sind noch die Grafiken, mit denen man sich wirklich viel Mühe gegeben hat. Schade drum! Man hätte mehr daraus machen können.

Martina Strack

Grafik	**10**
Story	**8**
Vokabular	**(Steuerung)**
Atmosphäre	**7**
Preis/Leistung	**6**

Action im Dschungel

Programm: Escape from Khoshima, **System:** Schneider, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Atlantis Software, England.

Low Budget Produkte scheinen jetzt auch die Adventure-Szene zu erobern. Das Programm **ESCAPE FROM KHOSHIMA** des englischen Herstellers **ATLANTIS SOFTWARE** ist ein gutes Beispiel dafür, daß gute Adventures nicht teuer sein müssen.
Zur Handlung: Sie sind schon seit über einem Jahr Gefangener der Japaner, mit denen sich ihre Nation im Krieg befindet (Der zweite Weltkrieg?). Da anscheinend niemand Lust hat, Sie zu befreien, beschließen Sie, auf eigene Faust zu fliehen. Bei diesem Vorhaben kommt Ihnen die Tatsache entgegen, daß das Lager nur schwach bewacht ist, denn rund um das Camp befindet sich ein feindlicher und schier unüberwindbarer Dschungel. Am Anfang des Spiels sind Sie in einer Baracke, in der mehrere leere Betten stehen. Auf einer Seite der Baracke ist eine Tür, durch die Sie einen Soldaten sehen können. Gehen Sie schnell durch die Tür und mogeln Sie sich an dem Soldaten vorbei! Sind Sie einmal draußen angelangt, können Sie das Camp nach verschiedenen Gegenständen absuchen, so zum Beispiel im Hospital oder im Büro des Lagerkommandanten. Hat man dann schließlich alles durchstöbert, sollte man sich für einen der vielen Wege entscheiden, die in den Dschungel führen. Entscheiden Sie sich aber schnell, denn sonst werden Sie von den Soldaten entdeckt, die Ihnen Hunde auf den Hals schicken. Aber auch ohne die Hunde im Nacken ist es schwer, sich erfolgreich durch den Dschungel zu schlagen, denn das heiße Klima wird Ihnen ganz schön zu schaffen machen, und es ist auch nicht einfach, für den durstigen Helden Wasser zu finden.
Dieser kurze Einblick zeigt schon, daß das Programm einiges an Spannung verspricht. Aufgelockert wird die interessante Handlung durch einige Grafiken, die sich allerdings nicht groß voneinander unterscheiden und manchmal auch wahrlich keine Augenweide sind. Für diejenigen aber, die ein Adventure lieber nur mit Text spielen, gibt es eine Option, die die Grafiken ausschaltet. Übrigens sind komplizierte und lange Texteingaben nicht möglich, denn das Adventure arbeitet nach dem altbekannten Verb/Nomen Prinzip, d.h. der Parser versteht nur Eingaben wie zum Beispiel DRINK WATER, GET KNIFE oder ähnliches. Insgesamt zeigt sich das Spiel aber recht verständig, und es dürfte für den geübten Adventurer nicht schwierig sein, das Programm zu irgendwelchen Tätigkeiten zu bewegen.

Kurzweilige Unterhaltung ist also garantiert. Wenn man überlegt, das ESCAPE FROM KHOSHIMA nur rund 10 DM kostet, ist es auf jeden Fall den Kauf wert. Der gute Background dürfte wohl jeden motivieren, dem armen Kerl wieder die Freiheit zu schenken. Vielleicht bekommt man dann auch Lust auf einen Abenteuerurlaub in den Wäldern des Amazonas...

philipp

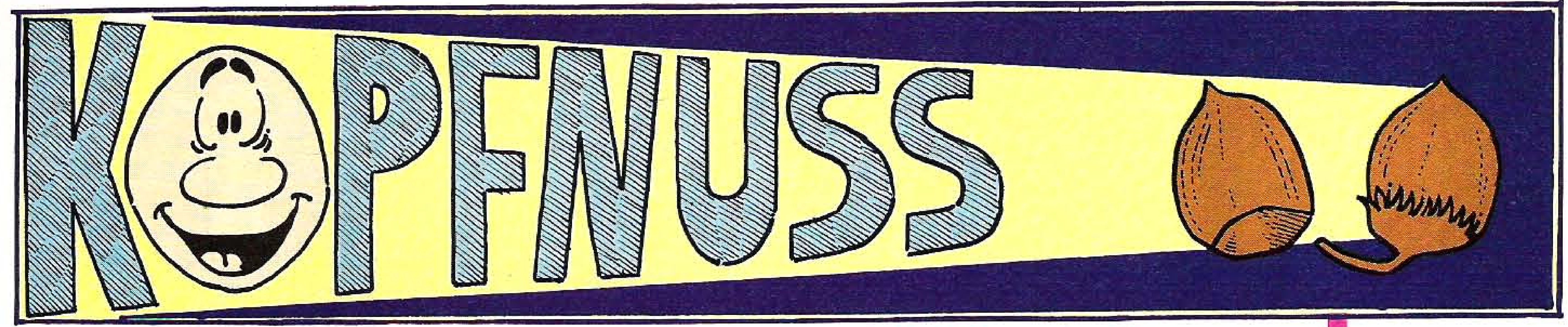
Grafik:	**5**
Story:	**8**
Vokabular:	**7**
Atmosphäre:	**8**
Preis/Leistung:	**9**

Verstrahlt

Programm: Rays, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 20 DM, **Hersteller:** Tartan Software, England.
Das englische Softwarehaus *Gilsoft* hat ja schon vor einiger Zeit für alle adventuresüchtigen Computerfans den Adventure-Creator *The Quill* auf den Markt gebracht. Seitdem tauchen immer mal wieder „gequillte" Adventures auf, die teilweise sehr unterschiedliche Qualitäten aufweisen. Ein schlechtes Beispiel, wie man mit *The Quill* am besten keine Adventures schreibt, bietet **TARTAN SOFTWARE** mit ihrem Machwerk **RAYS.** Zur Story: Vier der acht Sonnenstrahlen (seit wann gibt es eigentlich so wenig?) wurden von dem bösartigen „Moon Raydiator" geklaut. Dieser ist nämlich sauer, daß seine Tochter Diana sich mit dem Sonnengott verheiraten will. Werden die fehlenden vier Sonnenstrahlen nicht bis zum nächsten Morgen gefunden, so kann die Sonne nicht scheinen und alles Leben auf der Erde wird vernichtet.
Soviel zu dem etwas skurrilen Hintergrund. Als Spieler muß man nun (erwartungsgemäß) die vier fehlenden Sonnenstrahlen finden. Das Programm arbeitet dabei mit dem schlichten Spectrum-Zeichensatz und den Spectrum-Grafiksymbolen, viel Grafik ist also nicht zu sehen. Das wäre ja nicht weiter tragisch, wenn das Programm nicht einige eklatante Fehler aufweisen würde.
Bei RAYS kann es zum Beispiel passieren, daß in der Objektliste (also die Liste der Gegenstände, die gerade zu sehen sind) ein Stück Butter aufgelistet ist, daß man aber auf den Befehl GET BUTTER die Antwort erhält IT'S NOT HERE. Solche Fehler dürfen in einem Programm, das zu diesem Preis verkauft wird, einfach nicht passieren. Das Spiel beläßt es aber nicht bei diesen Ungereimtheiten, vielmehr können auch Gegenstände gefunden werden, die gar nicht in der Objektliste stehen. Solche Schocks lassen sich schwer überwinden, denn wie soll ein einigermaßen logisch denkender Spieler ein Adventure mit solchen Fehlern lösen?
Also, Spectrum-Freaks, kauft lieber *The Quill* und schreibt Euch Euer eigenes Adventure. Wenn Ihr Euch ein bißchen Mühe gibt, könnt Ihr RAYS sicherlich um Längen schlagen.

philipp

Grafik:	**3**
Story:	**5**
Vokabular:	**5**
Atmosphäre:	**3**
Preis/Leistung:	**4**



Diese grimmigen Viecher

Inzwischen kennt sie jeder, diese kleinen, grünen Wesen, die einen ganzen Ort bedrohten. Der Kinofilm GREMLINS war mal wieder ein voller Erfolg für Steven Spielberg. Und was im Kino einigermaßen erfolgreich ist, das wird natürlich sofort auch auf den Computer umgesetzt. So konnte man zuhause den Kampf mit den Gremlins als Adventure nachvollziehen. Und da begann der Frust für viele Adventurer, denn die Probleme waren nicht ganz einfach zu lösen. Aber wozu gibt es denn die ASM?



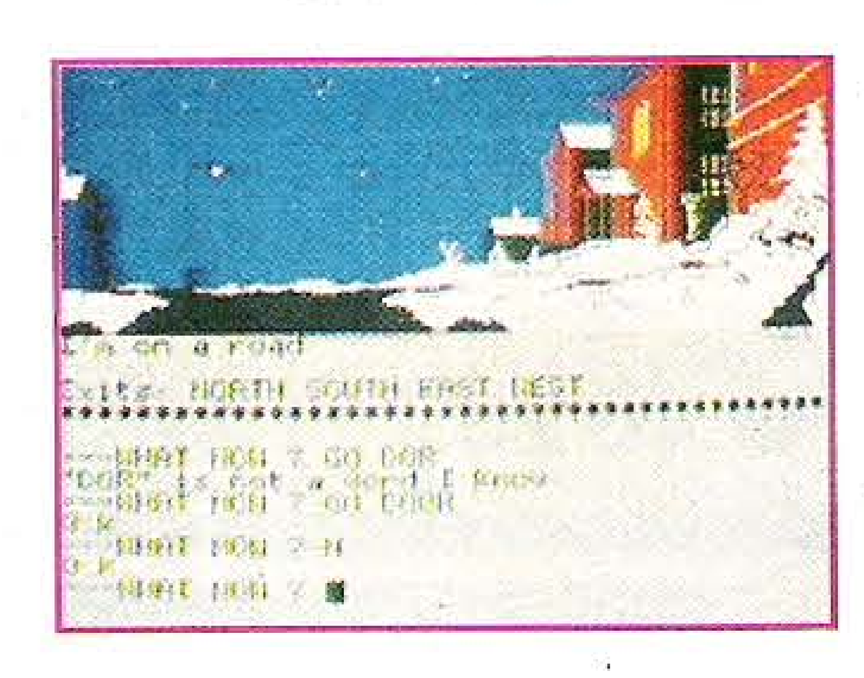
Programm: Gremlins – the Adventure, **System:** Spectrum, C-64, Schneider, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Adventuresoft, England.

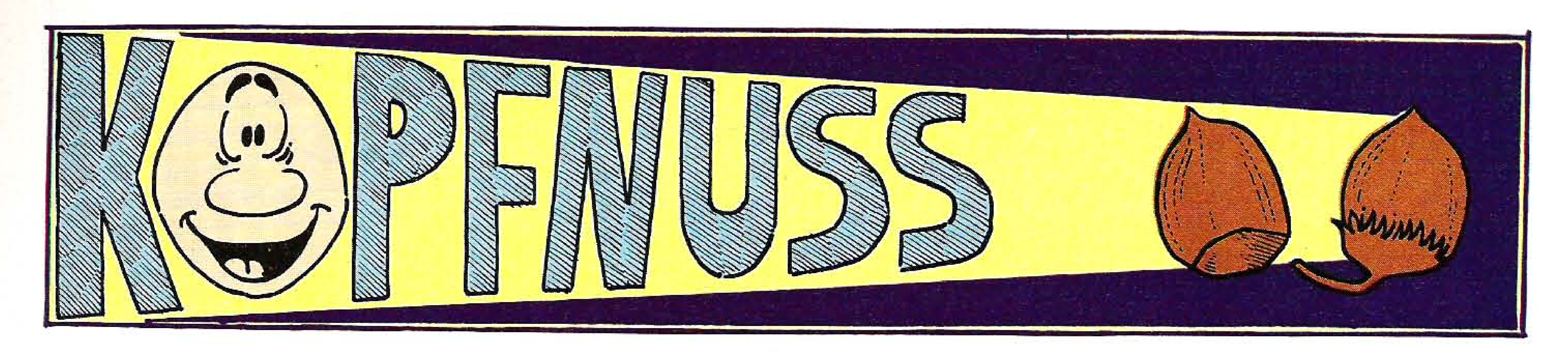
Diese Gremlins werden schon zu Beginn lästig: Man startet in seinem Schlafzimmer, wo sich neben einigen Schalen (die Gremlins haben sich darin entpuppt) auch ein Gremlin befindet, der munter Dartpfeile auf den Spieler wirft. Also geht man schnell die Treppe runter (GO DOWN), wo bereits ein anderer Gremlin auf uns wartet. Wozu hängen wohl die zwei Schwerter an der Wand? Man nehme eines (GET SWORD) und geht damit auf das kleine Monster los (KILL GREMLIN). Nun nimmt man die Fernbedienung (GET REMOTE) und betritt die Küche (GO KITCHEN). Dort drückt man auf den Knopf der Fernbedienung, denn die Küche ist vollautomatisch (PUSH BUTTON). Sooft den Knopf drücken, bis sich die Wäschebox öffnet. Dort findet man Gizmo, einen „guten" und hilfreichen Gremlin. Mit LOOK GIZMO erscheint übrigens eine hübsche Grafik. Nun nimmt man Gizmo auf (GET GIZMO) und drückt weiterhin den Knopf, bis sich die Schublade öffnet. LOOK DRAWER und man wird ein Messer finden, dann noch einmal LOOK DRAWER, und man entdeckt ein Feuerzeug. Beide Gegenstände aufnehmen (GET KNIFE, GET IGNITER). Die beiden Gremlins in der Küche (der eine im Mixer, der andere in der Mikrowelle) werden durch das Knopfdrükken beseitigt (forever).

Jetzt geht man wieder in sein Schlafzimmer zurück und tötet den Gremlin dort mit dem Messer. Erst jetzt kann das Blitzlicht aufgenommen werden (GET FLASHLIGHT). Nun verlassen wir das Haus und gehen zur Tankstelle (GO STATION), wo sich eine „Grube" befindet, die mit GO PIT betreten wird. Hier sieht man eine fast komplette Schweißausrüstung (GET TORCH, GET BOTTLE). Mit UP geht man in die Garage, wo der Schneepflug steht, der schon für manchen Ärger gesorgt hat. Spielt man nämlich etwas länger, und der Pflug wurde nicht außer Gefecht gesetzt, dann machen sich die Gremlins damit auf den Weg und walzen Sie nieder. Einfachstes Gegenmittel: Den Pflug zusammenschweißen: OPEN VALVE (Gas strömt aus – bitte jetzt nicht rauchen ...), LIGHT TORCH und WELD PLOUGH. Mit CLOSE VALVE wird der Brenner wieder abgeschaltet. Mit einer Sorge weniger betritt man den Swimmingpool (der befindet sich im Y.M.C.A Gebäude, dann GO DOOR). Vor dem Pool dürfen Sie sich ausziehen; DROP ALL und dann ein kühner Sprung ins kühle Naß (GO POOL reicht aus). Dann zieht man den Stöpsel aus dem Pool (GET PLUG), und das Wasser fließt ab. Ziehen Sie sich wieder an, und gehen Sie zum Briefkasten, denn im Kasten steckt noch ein lausiger Gremlin. Da diese Viecher kein Licht mögen, zünden Sie das Blitzlicht (LIGHT FLASHLIGHT). Stripe, der Gremlin, flüchtet daraufhin. Der Briefkasten hat aber noch eine weitere Bedeutung für uns – er besteht nämlich aus Metall (was später dringend benötigt wird). Also wird der Briefkasten mit OPEN VALVE, LIGHT TORCH und CUT BOX auseinandergenommen, und man hat nun kleine Metallplättchen. CLOSE VALVE bitte nicht vergessen! Mit GET PLATES geht's dann im Eiltempo ins Warenhaus (aber nicht zum Einkaufen). GO STORE eingeben und bis auf das Messer alle Gegenstände im Foyer ablegen. Dann einen kleinen Kneipenbummel machen (GO TAVERN), die Bar aufsuchen (GO BAR) und dort die Kamera aufnehmen (GET CAMERA). Auf den Auslöser drücken (PUSH BUTTON), und der ausgelöste Blitz verscheucht die Gremlins. Mit dem Messer muß man nun die Pfeife abschneiden (CUT PIPE) und aufnehmen (GET PIPE). Jetzt wieder ins Warenhaus gehen und die Schweißausrüstung mit den Metallplättchen aufnehmen. Jetzt läuft man im Geschäft herum und schweißt auf jeden kaputten Lüftungsschacht ein Metallstück. Nur das in der Hardwareabteilung sollte frei bleiben (OPEN VALVE, LIGHT TORCH, WELD PLATE, CLOSE VALVE). Jetzt holt man die Leiter aus der Garage und plaziert sie bei der „Falltür" unter dem Dach (DROP LADDER). Dann muß man die Leiter hinaufklettern (CLIMB LADDER), und schon ist man auf dem Dach des Warenhauses. Schicken Sie Gizmo in den offenen Schacht (DROP GIZMO), und er wird für Sie die verschlossene Tür, die sich eine Etage tiefer befindet, öffnen. Vergessen Sie aber auf keinen Fall, den Schacht abzuschweißen! Hat man nun auch in dem Büro den Schacht „abgedichtet", dann geht's wieder in die Hardwareabteilung. Jetzt wird's ein wenig „tricky". Auf die Ladentheke schauen (LOOK COUNTER) und die Verlängerungsleitung nehmen (GET TAPE, GET DRILL, INSERT DRILL). Der Bohrer (DRILL) wird an die Hauptleitung angeschlossen

I'm in a living room. Things I see:
Christmas Tree. Sword on wall. Open door. PELTZER remote control. GREMLIN. Kitchen.
Exits: UP
Dart misses me! GREMLIN Throws Dart!
---WHAT NOW ? D
O.K.
---WHAT NOW ?

— Bitte umblättern! —



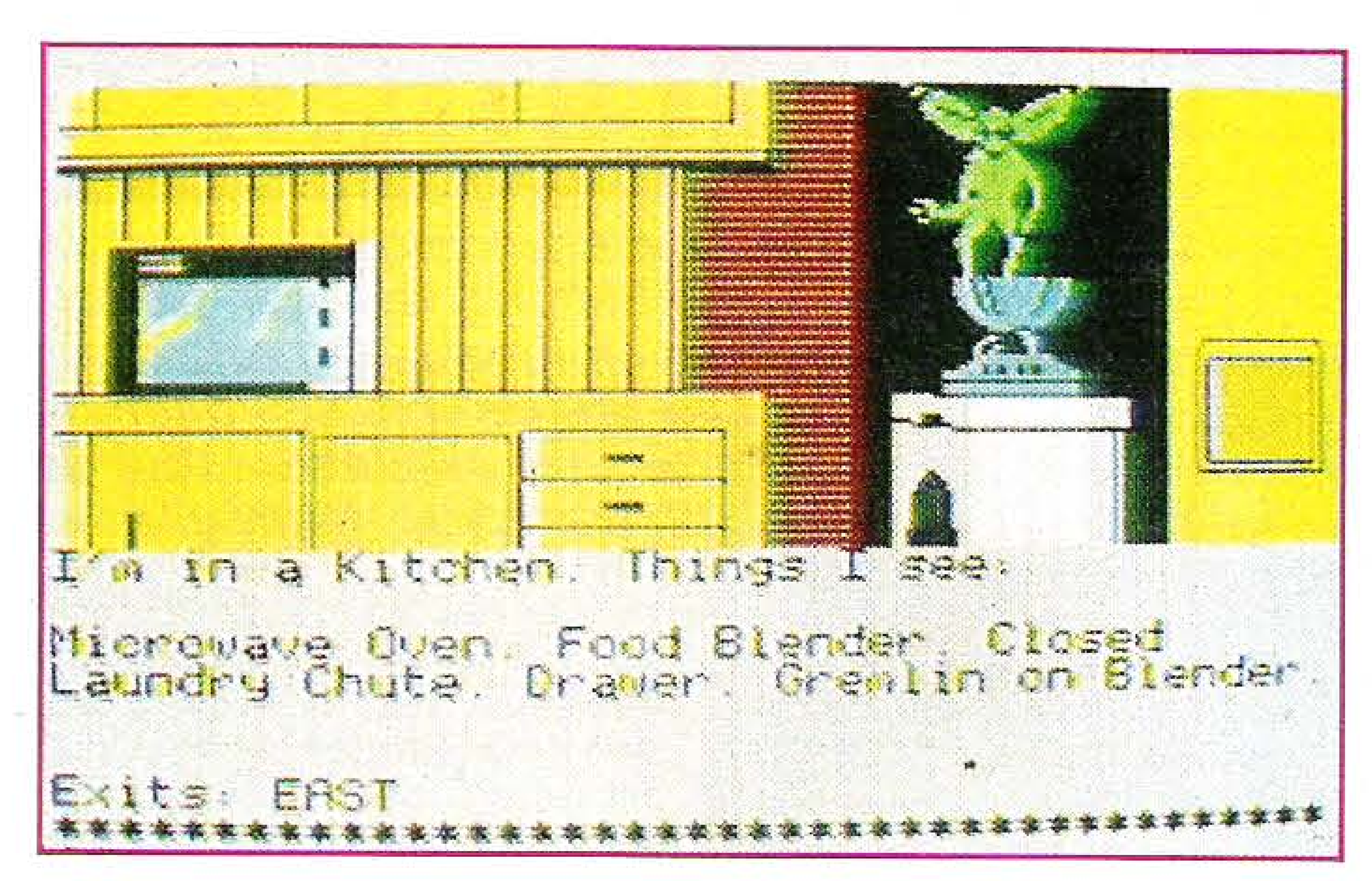


Die GREMLINS –

Fortsetzung von Seite 63

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

(MAINS OUTLET). Nun ein Loch in die Platte bohren (DRILL PLATE) und dann die Kamera in die Hand nehmen. Dann muß man warten, bis die Gremlins auftauchen. Jetzt den Auslöser der Kamera drücken. Die Gremlins flüchten in den Schacht, der mit WELD PLATE wieder dichtgemacht wird. CLOSE VALVE und CUT PIPE nach dem Schweißen eingeben. Nun wird die PIPE aus der Kneipe benötigt. Sie wird mit dem JOINTING TAPE verbunden (JOIN TAPE), und man hat nun eine halbvolle Gasflasche übrig. Nun wollen wir die Gremlins in die Luft gehen lassen: INSERT PIPE, OPEN VALVE und DROP ALL. Verlassen Sie dann schnell das Warenhaus, und gehen Sie über die Straße. Es gibt eine Explosion (nicht der Computer!), und die Gremlins sind hinüber, bis auf einen ganz hinterlistigen. Jawohl, Stripe lebt noch, der Gremlin aus dem Briefkasten! Um ihn in die ewigen Jagdgründe zu schicken, muß man wieder zum Swimmingpool gehen (dieses Mal braucht man sich nicht auszuziehen) und Stripe mitnehmen (GET STRIPE).
THE END! Noch ein kleiner Tip: Wird man während des Spiels irgendwo von den Gremlins verfolgt, sollte man in das Kino gehen (GO CINEMA, SOUTH) und dort den Projektor starten (START PROJECTOR). Die



Gremlins lassen sich im Kino nieder und schauen sich den Film an.
So, dann wünsche ich Ihnen viel Spaß beim Nachspielen (es gibt da noch einige Überraschungen im Programm), und lassen Sie sich nicht von den Viechern unterkriegen!

Stefan Swiergiel

c16chris

secret service

Hallo Adventurers, Joystick-Artisten, Freaks . . .!!!

Es ist mal wieder soweit! Fünf Seiten voll mit brauchbaren Hilfen! Diesmal gibt's auch wieder Stoff für unsere Schneider-User, die ja in den letzten Ausgaben nicht gerade bevorzugt wurden... Dann hätte ich zwei Bitten an Euch. Einmal dürfen wir keine Original-Anleitungen abdrucken (so geschehen bei DESTROYER) – also schickt keine mehr! Die zweite Bitte betrifft Eure Anrufe. Sollte bei Euch ein POKE nicht funktionieren (oder Ihr Probleme mit einem Tip haben), dann ruft bitte nicht in der Redaktion an, denn die wäre mit der Beantwortung der vielen Anfragen zeitlich einfach überfordert. Stattdessen könnt Ihr an folgende zwei (!) Adressen schreiben (gilt auch für die Zusendung von Plänen, POKE's...): Tronic Verlag, Secret Service, Postfach 870, 3440 Eschwege oder S.S., Postfach 746, 3440 Eschwege. Genug der Vorrede, FASTEN YOUR SEAT BELLS AND TAKE OFF ...

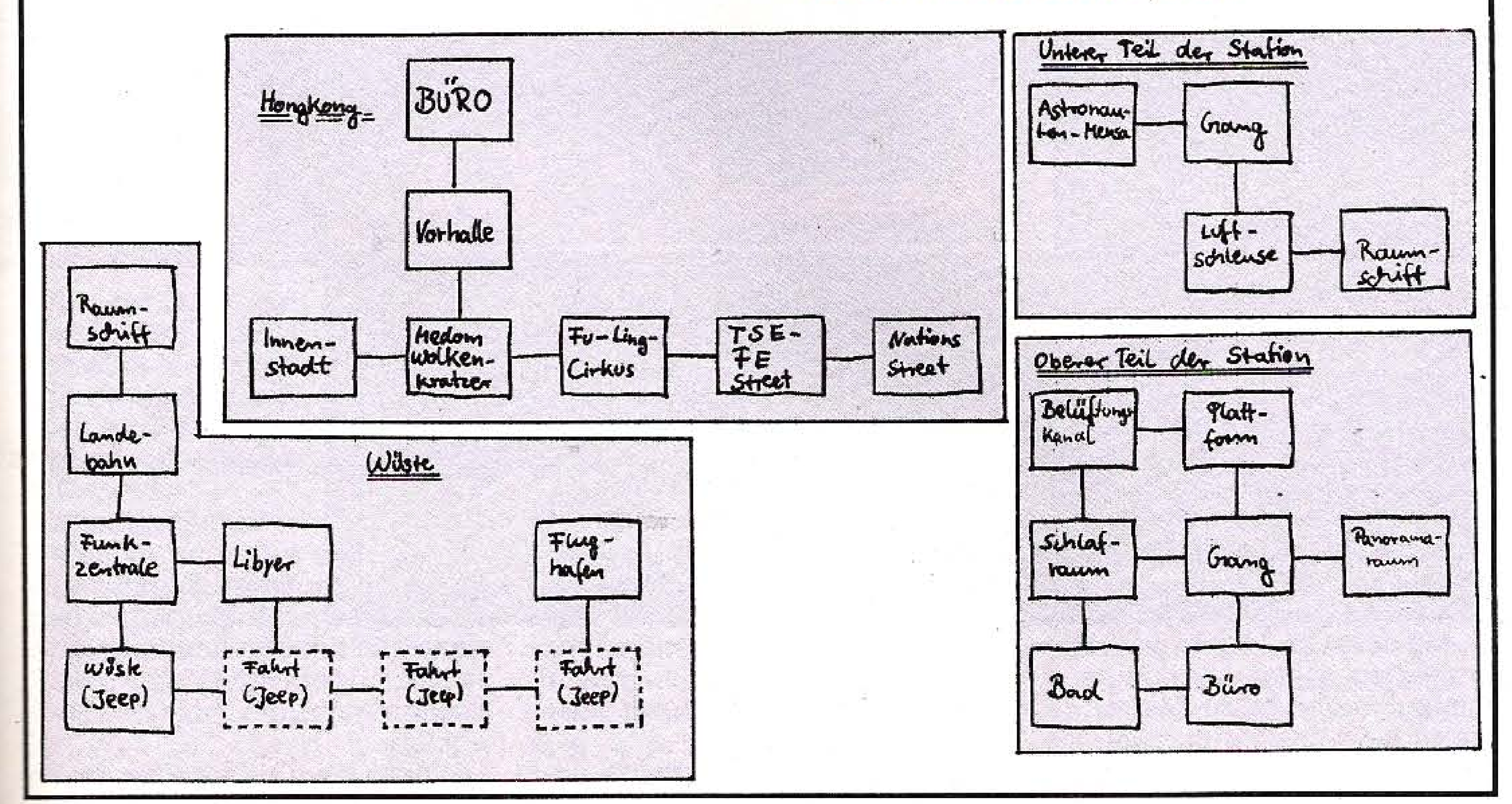
Stefan Swiergiel

Und nun schalten wir um nach Lübeck zur **HANSE.**

- Beim Spielbeginn in Lübeck sofort fünf Speicher errichten und Salz kaufen.
- In Bergen, Novgorod und Riga sind die besten Handelsniederlassungen.
- Wenn die Kontore gefüllt sind, werden die Preise niedrig gehalten.
- Immer heiraten, einen Arzt nehmen und immer spenden.
- Möglichst selten Händel anfangen, da man sonst nicht Bürgermeister wird.
- Wenn man in ein Menü geht und dort eine negative Zahl eingibt, erhält man diese Zahl als Geldbetrag auf seinem Konto gutgeschrieben.

Fangen wir gleich mit einem Plan an. Die Agenten aus **OPERATION HONGKONG** werden ihn schnell zu schä' zen wissen. Dazu noch einige T ps:

- Wichtig ist, daß man möglichst oft den Befehl SCHAU anwendet. Alle gefundenen Dinge mitnehmen!
- Um am Anfang vom Botschafter Geld zu bekommen, benötigt man das Codewort „NORWIN".
- Nachdem man etwas gegessen hat, muß man, um im Schlafzimmer weiterzukommen, den Nachtschrank durchs Fenster werfen!
- Man findet einen Schlüssel, mit dem man wieder aus dem Raum herauskommt, im Kopfkissen, das mit einem Stück Stacheldraht zerschnitten wird!
- Im Büro ist es wichtig, daß man die Büroklammer biegt und als Dietrich benutzt.
- In der Schublade findet man einen Zettel, der eine Zahlenkombination enthält, die man bei der Zehnertastatur eingibt, um in den Panoramaraum zu gelangen!
- Um den Stacheldraht in der Luftschleuse zu überwinden, benutzt man die Nagelschere, die man im Bad findet.
- Der Gangster wird mit einem Stück Stacheldraht getötet (!?!). Danach drückt man die gelbe und grüne Taste!
- Zum Auftauen der Astronautennahrung benötigt man unbedingt den Fön.
- Wenn man den Jeep fährt, sollte man den Befehl „TANKE" nicht vergessen!
- Zum Schluß steigt man in das Boot, das vor dem FU-LING-Zirkus liegt!



Hier einige Überlebenshilfen für **BOMB JACK II**!!!

Wie in den meisten Arcade-Spielen ist auch hier ein genaues Timing erforderlich. Besonders genau muß es sein, wenn Bomb Jack auf eine kleine Plattform mit Monster springen muß (siehe Level zwei). So darauf springen, daß man entweder das Monster hinunterstoßen oder auf eine andere Plattform springen kann. Am besten ist, wenn man sofort weiterspringt, denn man verliert auf diese Weise keine Energie. In den höheren Levels kann man sogar nur weiterspringen, denn dort sind die Plattformen noch kleiner! Diese Monster sind am Anfang nur stark, werden aber im weiteren Spielverlauf intelligent! Auch sollte man niemals auf der Start-Plattform ein Monster hinunterstoßen, denn es wird sofort wiedererscheinen! Es empfiehlt sich, sich in jedem Level zu beeilen. Nimmt man sich zuviel Zeit, fangen die Monster an zu springen (außer im Level drei, dort springen sie schon von Anfang an)! Wenn dies trotzdem der Fall sein sollte – Nur keine Panik! Zuerst springen diese Dinger hilflos in der Gegend herum – Zeit genug, um die restlichen Gegenstände einzusammeln – aber dann jagen sie Bomb Jack! Um möglichst viele Punkte zu machen, immer nur geöffnete Säkke einsammeln, das heißt, daß nach dem Einsammeln eines geöffneten ein anderer Sack sich öffnet. Diese bringen statt 100 ganze 200 Punkte, und es gibt einen Bonus zwischen 5000 und 25000 Punkten, wenn man sechs oder mehr einsammelt. Wer sogar alle zehn Säcke einsammelt, bekommt ein Extraleben! Also ist es von großem Vorteil, die „Sammel-Reihenfolge" in jedem Level herauszuknobeln.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Ein kurzer, aber wirkungsvoller Lösungsweg für **KILLED UNTIL DEAD** für die beiden Level SUPER SLEUTH und THE SCALE OF JUSTICE: Als erstes den anonymen Anruf entgegennehmen und daraufhin die Akte von Claudia von Bulow mitnehmen. Dann müssen Sie Claudia von Bulow anrufen und fragen „tell me, why did you want a forklift?". Dann beschuldigt man sie, einen Mord an Peter zu planen, im Patio mit Gift. Der Grund hierfür: „he weights less than the rest".

c16chris

Zur Abwechslung wieder einen Plan für unsere Rächer: **AVENGER.** Damit das Spiel aber nicht zu einfach wird, haben wir hier nur vier der insgesamt sechs Level abgebildet!

– NICHT Über die Löcher gehen, denn sonst verliert man die Schlüssel (je länger man auf dem Loch stehen bleibt, desto mehr Schlüssel verliert man!).

– In Ebene zwei nicht an das Bett des Königs gehen (rechts unten), denn sonst verliert man sofort die gesamte Energie.

– Das „Bit of leverage“ kann man nur nehmen, wenn man zuvor das „ORB OF PROTECTION“ genommen hat.

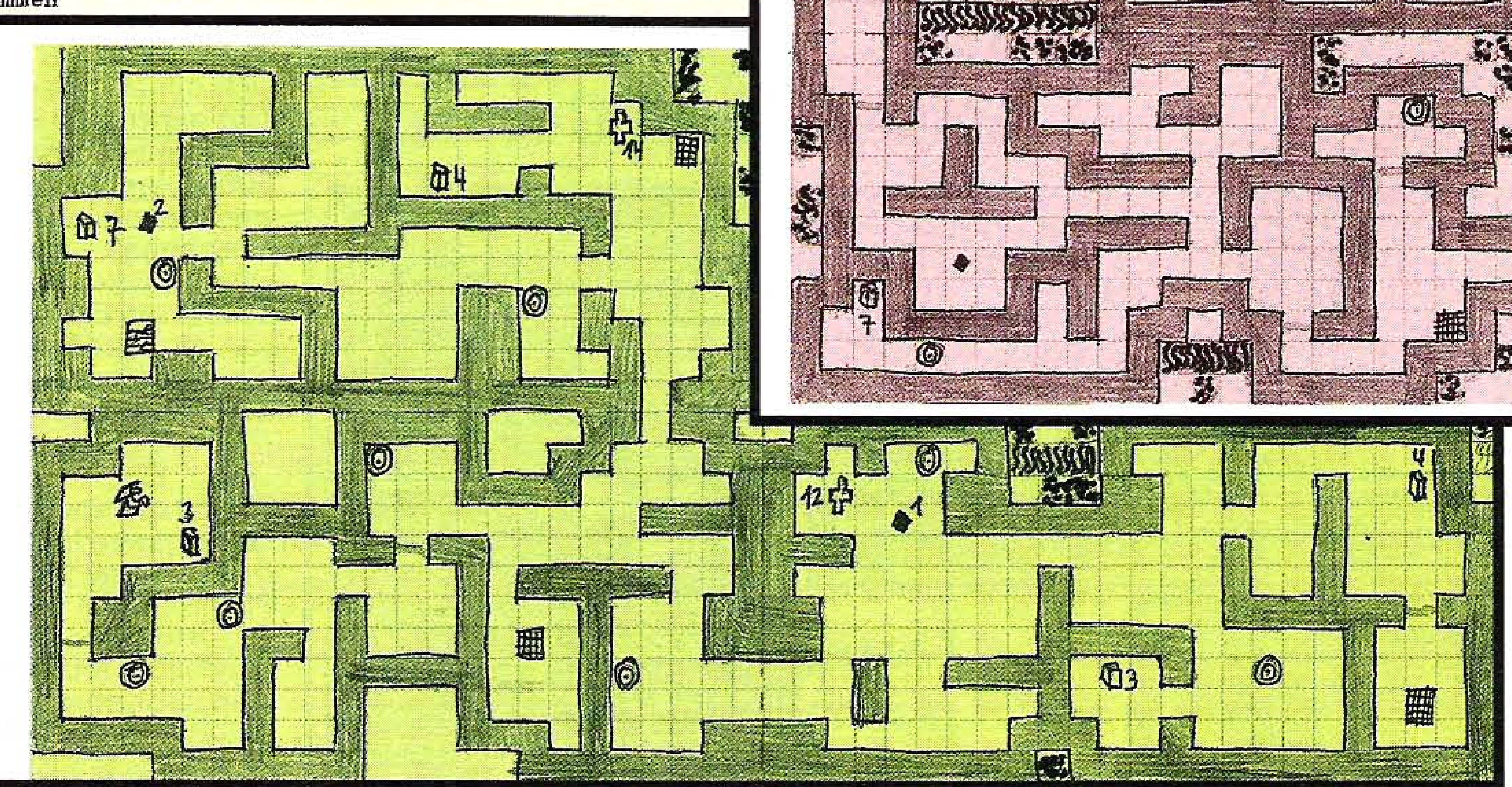


Ebene 1

Zeichenerklärung:

- Orb of Protection
- A bit of leverage
- Brücke mit Fluß
- Goldschätze(+Anzahl)
- Startpunkte
- Löcher, aus denen Gegner kommen
- Wurfsterne(+Anzahl)
- Türen
- Schlüssel
- Tor zur nächsten Ebene
- Gitter
- Sträucher





Diese Ausstattungen sollten Sie sich erst als Hotelbesitzer anschaffen.

– Zufälle gibt es auch in diesem Spiel. So können z.B. Freunde kostenlos in der eigenen Pension arbeiten oder eine Hard-Rock-Gruppe kann die Zimmer verwüsten.

– Wenn man diese Tips befolgt, wird man recht schnell Besitzer eines Hotels.

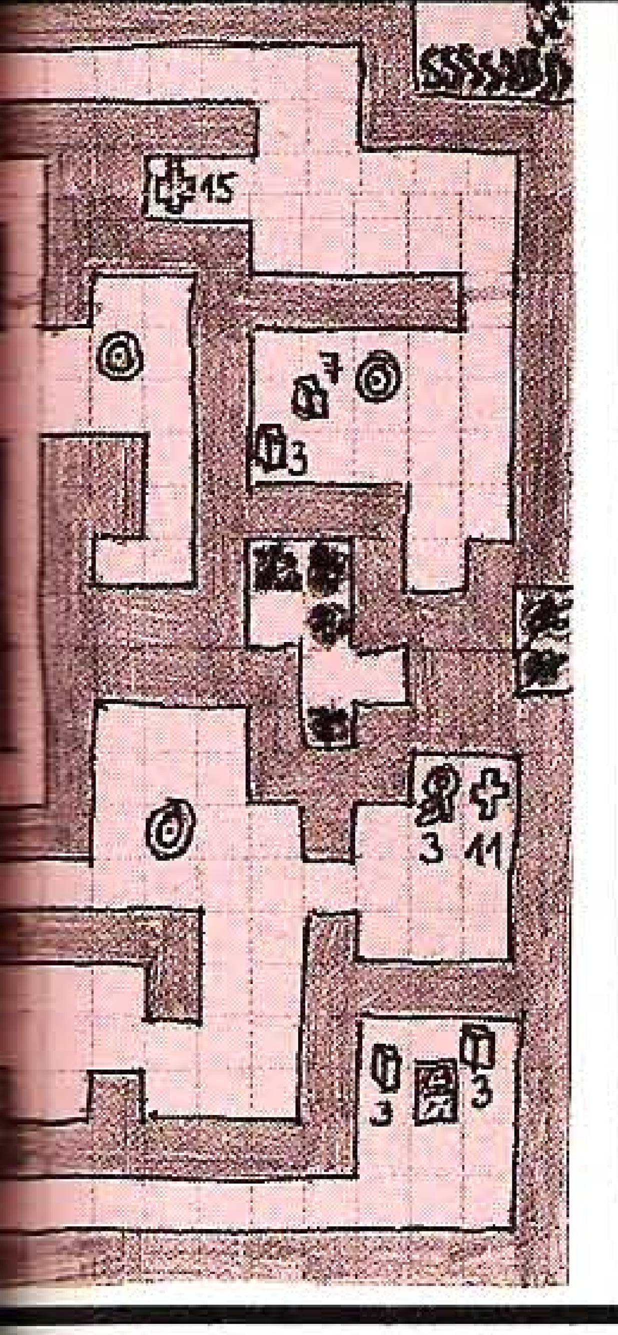
Weiter geht's mit Hilfestellungen für die Hoteliers von **HOTEL.**

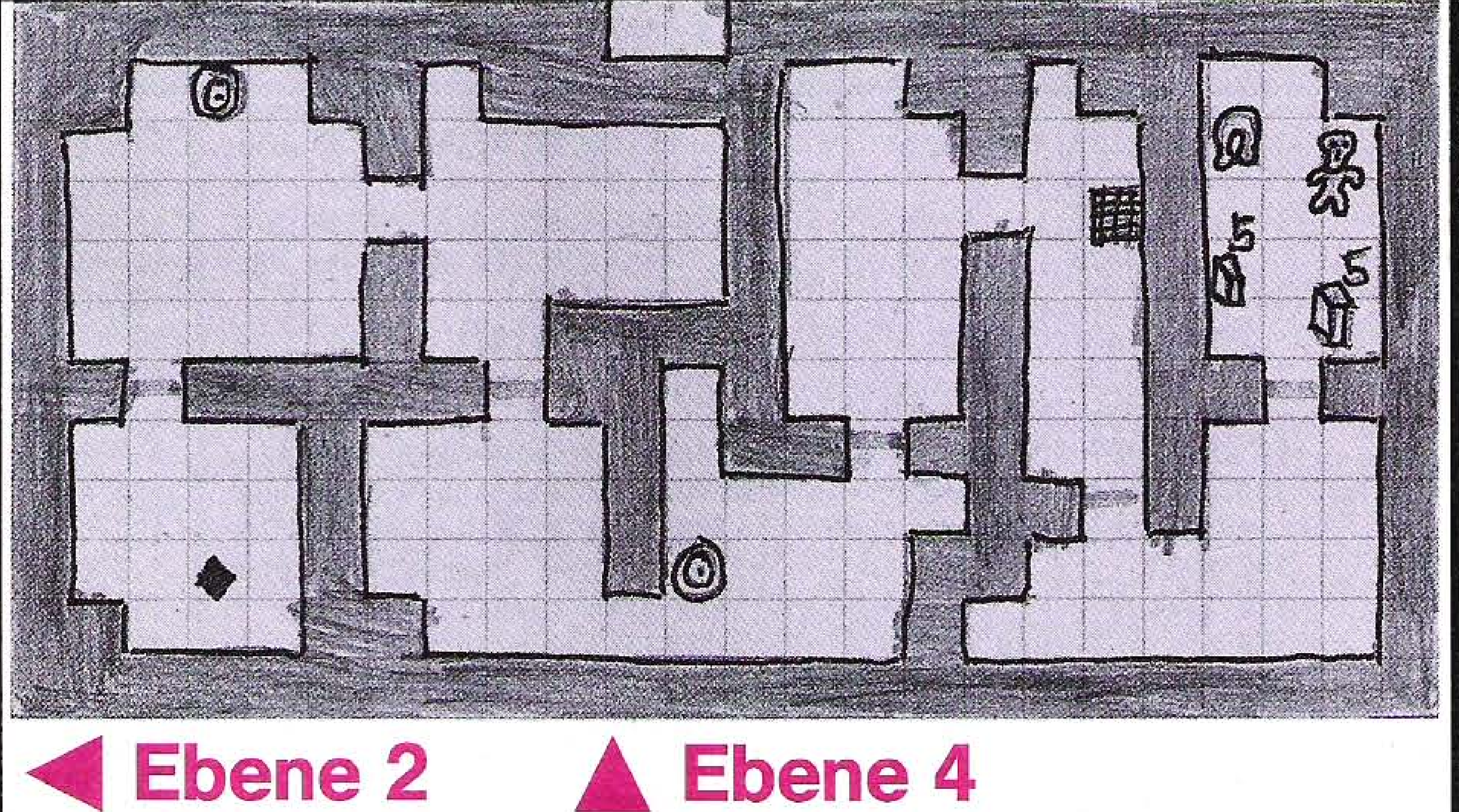
– Am Anfang ist man stolzer (?) Besitzer einer kleiner Pension mit 20 Zimmern.

– Mit dem Geld sehr vorsichtig umgehen, denn ist man erst einmal in den roten Zahlen, so kann man das Geld selten zurückzahlen.

– In der Nebensaison (März bis April und September bis Oktober) kommen meistens mehr Einzelgäste, deshalb sollte man mehr Einzelzimmer herrichten.

– In einer kleinen Pension findet man wohl kaum Dinge wie Minibar, Zimmerservice usw.





◀ Ebene 2 ▲ Ebene 4

Bei der C-64-Version von **BOUNTY BOB STRIKES BACK** gibt es einen Trick, um alle 25 Bilder anwählen zu können. Als „Special-Code" die Zahl 57502 eingeben und die Tasten A und F3 gleichzeitig drücken. Jetzt kann man durch Eintippen einer Nummer (z.B. 06 für Level 6) das Level anwählen.

★★★★★★★★★

LORDS OF MIDDLE AGES auf dem Schneider: Wenn zu einer gewünschten Mine oder ähnlichem Geld fehlt: Mindestens ein überzähliges Stück Land bereithalten (für unerwünschte Geschenke). Zu der gewünschten Sache steuern und Joystick nach rechts halten. Wenn man zusätzlich etwas haben will, den Joystick festhalten, ansonsten ihn loslassen. Ist der fehlende Geldbetrag jedoch zu groß, wird aus der Schenkung nur in Ausnahmefällen etwas.

★★★★★★★★★★★★

Probiert mal bei **SUPER ALIENS** auf dem C-64 die Tasten „Pfeil links" u. RESTORE.

Ein paar Quickies:
Im Originalspiel von **ARKANOID** ist ein Trainer eingebaut. Um diesen zu aktivieren, müssen im Hauptmenü folgende Parameter eingestellt werden:
2 Players
1 Joystick
1 Device
Der erste Spieler ist zwar immer noch „sterblich", aber bei dem zweiten Spieler mit einem Score von 20 000 wird bei jeder Kollision die Lebensanzeige bis auf 87 Leben erweitert (nach Lebensverlusten ergänzt sich die Anzeige wieder auf 87).

Wer möchte die Codewörter für **PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONNA** auf dem C-64 ? Here they are:

B 8873	G 7811
C 1414	H 8171
D 2427	I 5116
E 4818	K 3676
F 6874	L 1615

Diese Nummern funktionieren aber nur bei ONE-PLAYER und wenn man Liverpool als Mannschaft gewählt hat.

★★★★★★★★★★★★

In dem Spiel **BREAKTHRU** auf dem C-64 steckt ein Programmfehler! Drückt man beim Losfahren die Space-Taste, hält gleich danach den Joystick nach unten, läßt ihn wieder los und drückt ihn anschließend nochmal nach unten, dann fliegt das Auto in die Anzeige-Zeile und man kann ungestört das Stage durchfahren. Das Ganze muß während des Fluges geschehen!

★★★★★★★★★★★★

Für alle musikalischen **ELITE**-Fans hier ein Tip: In den Pausemodus gehen und die Buchstaben X, C und M eingeben. Danach normal weiterspielen.



Es gibt genug Leute, die sich bei **FEUD** verirrt haben. Deshalb endlich ein Lageplan der ganzen Zutaten und die Sache ist geritzt!

1. **Bones**
2. **Bird Weed**
3. **Fox Glove**
4. **Snapdragon**
5. **Mousetail**
6. **Feuerfen**
7. **Chondrilla**
8. **Dragonsteeth**
9. **Burdock**
10. **Mad Sage**
11. **Ragwort**
12. **Balm**
13. **Speedwell**
14. **Knap Weed**
15. **Catsear**
16. **Foadflax**
17. **Cud Weed**
18. **Piperwort**
19. **Hemlock**
20. **Bog Weed**
21. **Dandylion**
22. **Devilsbit**

C-64-Pokes

Space Harrier
Poke 14212,96 :
Poke 5834,234 :
Poke 5835,234 :
Poke 5836,234 (return)
SYS 2128 zum Starten

The Gauntlet
Poke 48621,96 oder
Poke 49009,96
SYS 32768 zum Starten

So, und nun haben wir einige Kurzprogramme für die Schneider-User. Abtippen, Originalkassette oder -diskette einlegen, Programm starten und endlich hat man unendlich Leben oder ist unverwundbar...

The Gauntlet (Kass.)

```
10 DATA CD,18,BB,FE,31,28
20 DATA 08,21,30,BE,36,18
30 DATA 23,36,04,21,70,01
40 DATA 11,70,02,3E,16,CD
50 DATA A1,BC,21,ED,01,36
60 DATA 3E,23,36,6B,21,A3
70 DATA 02,36,46,23,36,D5
80 DATA C3,ED,01,CD,14,03
90 DATA 21,95,96,36,C9,C9
100 DATA 21,33,85,36,03,09
110 CLS:y=0
120 FOR x=&BE00 TO &BE3B
130 READ a$:a=VAL("&"+a$)
140 POKE x,a:y=y+a:NEXT
150 IF y=&1487 THEN 190
160 PRINT"1) INFINITE HEALTH
170 PRINT"2) EXTRA BONUS"
180 CALL &BE00
190 PRINT"DATA ERROR!"
```

The Gauntlet (Disk.)

```
10 sum=0:FOR a=&109F TO
  &10FF
20 READ a$
30 POKE a,VAL("&"+a$):sum=
  sum+PEEK(a)
40 NEXT:IF sum<>7292 THEN
  PRINT"error in data":STOP
50 MODE 0:PRINT"Insert
  Gauntlet Disk"
60 PRINT"Press a key...":
  CALL &BB18
70 LOCATE 1,22:INPUT"
  Restore to normal
  (Y/N) ";a$
80 add=49152
90 FOR t=29 TO 32
100 FOR s=&11 TO &18
110 CALL &109F,add,s,t
120 NEXT s,t
130 READ t,s
140 IF t=-1 THEN END
150 IF y<>&1487 THEN 190
160 READ x,y:IF x<&1000
  THEN t1=x:s1=y:GOTO
  190 ELSE READ z
170 IF a$="n" OR a$="N"
  THEN POKE x,y ELSE
  POKE x,z
180 GOTO 160
190 a=0:WHILE a<1000:
  a=a+1:WEND
200 CALL &10B1,&1100,s,0,t
210 t=x:s=y
220 GOTO 140
230 DATA dd,56,00,dd,4e,02,
  dd,6e,04,dd,66,05,1e,00,
  df,f2,10,c9,dd,56,00,dd,
  5e,02,dd,4e,04,dd,6e,06,
  dd,66,07,df,f5,10,c9,04,
  00,c1,02,04,00,c6,02,04,
  00,c2,02,04,00,c7,02,04,
  00,c3,02,04,00,c8,02,04,
  00,c4,02,04,00,c1,02,04,
  00,c6,02,00,00,00,00,81,
  c5,07
240 DATA 52,c6,07,66,c6,07,
  4e,c6,07,00,00,00,00,00,
  00,00,00
250 DATA 25,&11
260 ' Health=9900
270 DATA &1243,&99,&20
280 ' Infinite health
290 DATA &1136,&c9,&c0
300 DATA 0,&41
310 ' Super character
320 DATA &11a1,255,&8e,
  &11a3,255,&d8,&11a5,
  255,&32,&11a7,255,&64
330 DATA 39,&15
340 ' Two players can be one
  character
350 DATA &117a,&2c,&b9
360 DATA -1,-1
```

Green Beret

```
50 MEMORY &6FFF
60 LOAD"data0.bin",&7000
70 POKE &7160,&80
80 POKE &7161,&BE
90 x=&BE80
100 READ a$
110 IF a$="XX" THEN 150
120 POKE x,VAL("&"+a$)
130 x=x+1
140 GOTO 100
150 CALL &7000
160 DATA 3E,C9,32,3B,25
170 DATA 3E,00,32,34,14
180 DATA C3,30,02,XX
```

Ikari Warriors (Disk.)

```
30 FOR a=0 TO 51
40 READ a$
50 POKE 64+a,VAL("&"+a$)
60 NEXT a:CALL 64
80 DATA 3E,FF,CD,6B,BC,06
90 DATA 09,21,6B,00,11,00
100 DATA 01,CD,77,BC,21,00
110 DATA 01,CD,83,BC,CD,7A
120 DATA BC,3E,01,32,77,05
130 DATA 3E,40,32,B1,0E,3E
140 DATA 40,32,EB,5C,C3,00
150 DATA 01,49,4B,41,52,49
160 DATA 2E,47,41,4D
```

XCel

```
10 MEMORY &8FFF:LOAD"xcel"
20 POKE &901E,&C9
30 CALL &9000
40 POKE &3227,0
45 POKE &3228,&BE
50 FOR x=&BE00 TO &BE07
60 READ a$
65 POKE x,VAL("&"+a$)
70 NEXT:CALL &3000
80 DATA 3E,00,32,A4
90 DATA 33,C3,5D,6A
```

Mikie (Diskette)

```
10 GOSUB 40
20 CALL &58A8:GOTO 20
30 '
40 OPENOUT"d"
50 MEMORY &3E7
60 LOAD"mikie.sbf",&3E8
70 POKE &621C,&C3
80 RETURN
```

POKE-ECKE ★ POKE-ECKE ★ POKE-ECKE ★ POKE-ECKE

Zuerst etwas für den Schneider:

BATMAN	EWIGES LEBEN	POKE &1C90,0
	IMMUNITAET	POKE &34BB,0
BOMB JACK	SPIELER 1 X LEBEN	POKE &1800,X
	UNENDLICHE LEBEN	POKE &19FD,0
	SPIELER 2 X LEBEN	POKE &1811,X
	UNENTLICHE LEBEN	POKE &1BFD,0
BOUNDER	CHEAT MODE	POKE &0320,&201
BRUCE LEE	X LEBEN	POKE &62FA,X
CHILLER	ENERGIE SATT	POKE &093A,0
COMBAT LYNX	X LEBEN	POKE &5899,X
DEFEND OR DIE	99 DEFENDERS	POKE &64E4,&99
	99 SMART BOMBS	POKE &64E9,&99
DRAGON'S LAIR	UNENDLICHES LEBEN	POKE &25A7,B7
EDEN BLUES	MUT,KAFT,LEBEN=100	POKE &29579,100
FANTASTIQE VOYAGE	X LEBEN	POKE &77FA,X
	UNENDLICHE LEBEN	POKE &7C98,0
FINDERS KEEPERS	UNENDLICHE LEBEN	POKE &20CE,0
GAUNTLET	100 LEBEN	POKE 15341,0
	99 BOMBEN	POKE 15346,153
GHOSTBUSTES	999900$	NAME : ENTFAELLT
		KONTO: 46321231
GHOST'S GOBLINS	UNENDLICHE LEBEN	POKE &509C,0
	SPIEL LANGSAMER	POKE &828D,0
	UNVERWUNDBARKEIT	POKE &8282,0
	ESC-NEXT LEVEL	POKE &5096,200
	ZOMBIES SCHNELLER	POKE &8564,0
		POKE &8565,0
GHOULS	UNENDLICHE LEBEN	POKE &109F,0
GREEN BERET	UNENDLICHE LEBEN	POKE &25F2,0
	UNVERWUNDBAR	POKE &253B,&C9
	SPIEL SCHNELLER	POKE &BD19,&C9
HEXENKUECHE	X LEBEN	POKE &9C0A,X
HEXENKUECHE II	UNENDLICHE LEBEN	POKE &C1F2,X
IKARI WARRIORS	UNENDLICHE LEBEN	POKE &6915,0
	UNVERWUNDBARKEIT	POKE &6C59,0
MLM 3D	X LEBEN	POKE &271E,X
MONTY ON THE RUN	UNEDLICHE LEBEN	POKE &9CB9,&B7
NOMAD	UNENDLICHE LEBEN	POKE &223A,0
SPACE HARRIER	UNENDLICHE LEBEN	POKE &0D74,0
TEMPEST	UNENDLICHE LEBEN SPIELER 1	POKE &1EEC,0
	UNENTLICHE LEBEN SPIELER 2	POKE &1BFD,0

Golden Talisman

```
10 INK 0,0:BORDER 0:MODE 1
20 INK 1,1:INK 2,24
30 PEN 1:PAPER 2
40 MEMORY 5319
45 LOAD"CODE",5320
50 FOR f=6077 TO 6090
55 POKE f,0:NEXT
60 POKE 6152,0:poke 6234,0
70 CALL 5320
```

```
10 MEMORY 4800:LOAD"CODE",5320
20 POKE 16434,&3C
30 CALL 5320
```

oder siehe Listing rechts.

Kurzlistings für Spectrum:

Space Harrier

```
20 CLEAR 64000: LOAD ""CODE
30 POKE 65289,196: POKE 65293,193
40 POKE 65449,178: POKE 65450,143
50 FOR N=65488 TO 65494: READ A: POKE N,A: NE
   XT N
60 RANDOMIZE USR 65224
70 DATA 33,194,191,34,43,202,201: REM unendl.
   Leben
```

Gunfright

```
10 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: CLS
20 FOR F=0 TO 5: PRINT AT 18,0;: IF F=3 THEN
   PRINT USR 24576
30 LOAD ""CODE: NEXT F
40 POKE 23446,201: PRINT USR 23424: POKE 2344
   6,33: POKE 42355,0
50 POKE 46344,0: POKE 48464,0: POKE  48544,0:
   POKE 49745,0: REM unendl. Leben
60 POKE 43163,255: REM unendl. Geld
70 POKE 43154,0: POKE 42082,3: REM star. Ban.
80 PRINT USR 23446
```

Action Reflex

```
 5 CLEAR 27000
20 MERGE ""
30 POKE 23988,54: POKE 23349,201
40 RANDOMIZE USR 23935
50 POKE 50770,0: POKE 50771,0: POKE 50772,0
60 POKE 50964,0: POKE 50965,0: POKE 50966,0
70 RANDOMIZE USR 50000: REM unendl. Zeit
```

C-64 ● C-64

Bomb Jack	Poke 7316,x	für das x die gwünschte Anzahl von Leben eingeben
Exploding Fist	Poke 6901,255	
Yie Ar Kung Fu	Poke 36445,173	
Monty on the Run	Poke 3994,255	
Kung-Fu Master	Poke 34184,1-5	Start auf einem der 5 Level; SYS 32768 Spiel starten
Chiller	Poke 22501,189	
Commando	Poke 9906,x	siehe Bomb Jack
Fist 2	Poke 6701,255	
Green Beret	Poke 14283,127	man hat unendliche Flammenwerfer
Action Biker	Poke 15489,48	
Big Mac	Poke 4170,x	siehe Bomb Jack; SYS 19072 Spiel starten
Impossible Mission	Poke 27028,0	unendlich viele Leben
Who Dares Wins 2	Poke 5012,255	
Zorro	Poke 5395,1	
Z	Poke 2574,1-255 Leben eingeben	
Ghost´n Goblins	beim Titelbild Reset; Poke 4242,42; SYS 2128: mit einem Schuß sterben alle Gegner	
1942	Reset; Poke 52227,1-24; SYS 51945: man kann sich aussuchen auf welchem Level gestartet werden soll	

Ghost'n' Goblins (Spectrum)

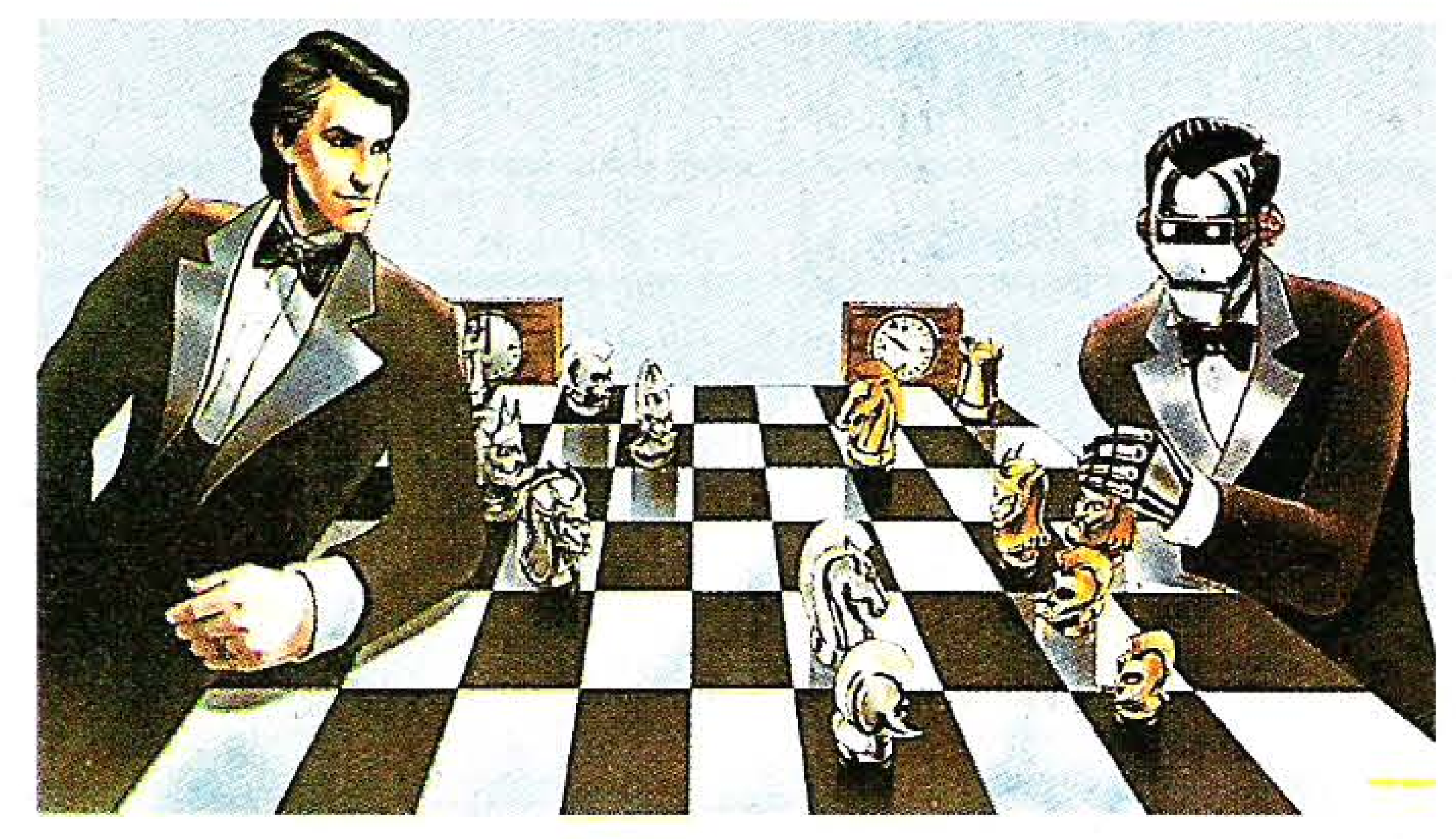
```
30 CLEAR 59999
40 RESTORE
50 LET X=0
60 LET Y=2
70 FOR I=60000 TO 60029
80 READ A: LET X=X+Y*A
90 POKE I,A: LET Y=Y+1
100 NEXT I
110 IF X<>51329 THEN PRINT "DATA-FEHLER!!!":
    STOP
120 INK 7: CLEAR 25000
130 LOAD ""CODE: RANDOMIZE USR 60000: RANDOM
    IZE USR 65477
1000 DATA 33,113,234,17,151
1001 DATA 255,6,11,126,238
1002 DATA 170,18,35,19,16
1003 DATA 248,201,62,2,50
1004 DATA 217,140,193,253,33
1005 DATA 58,92,201,0,0
9999 STOP: REM unendl. Leben
```

So, das war's dann mal wieder – nicht traurig sein, denn auch nächstes Mal gibt's wieder Hot Stuff. Ein Dankeschön geht an Christoph Pukall, Stefan Schmidt, Andreas Plucinsky, Blackbird, Jens Poppe, Markus Schwieren, New Order, Sven Kreitmair, Stephan Kizina, Kamikaze, ESC, Hint-Man und Markus Engelhardt.
So long



c16chris

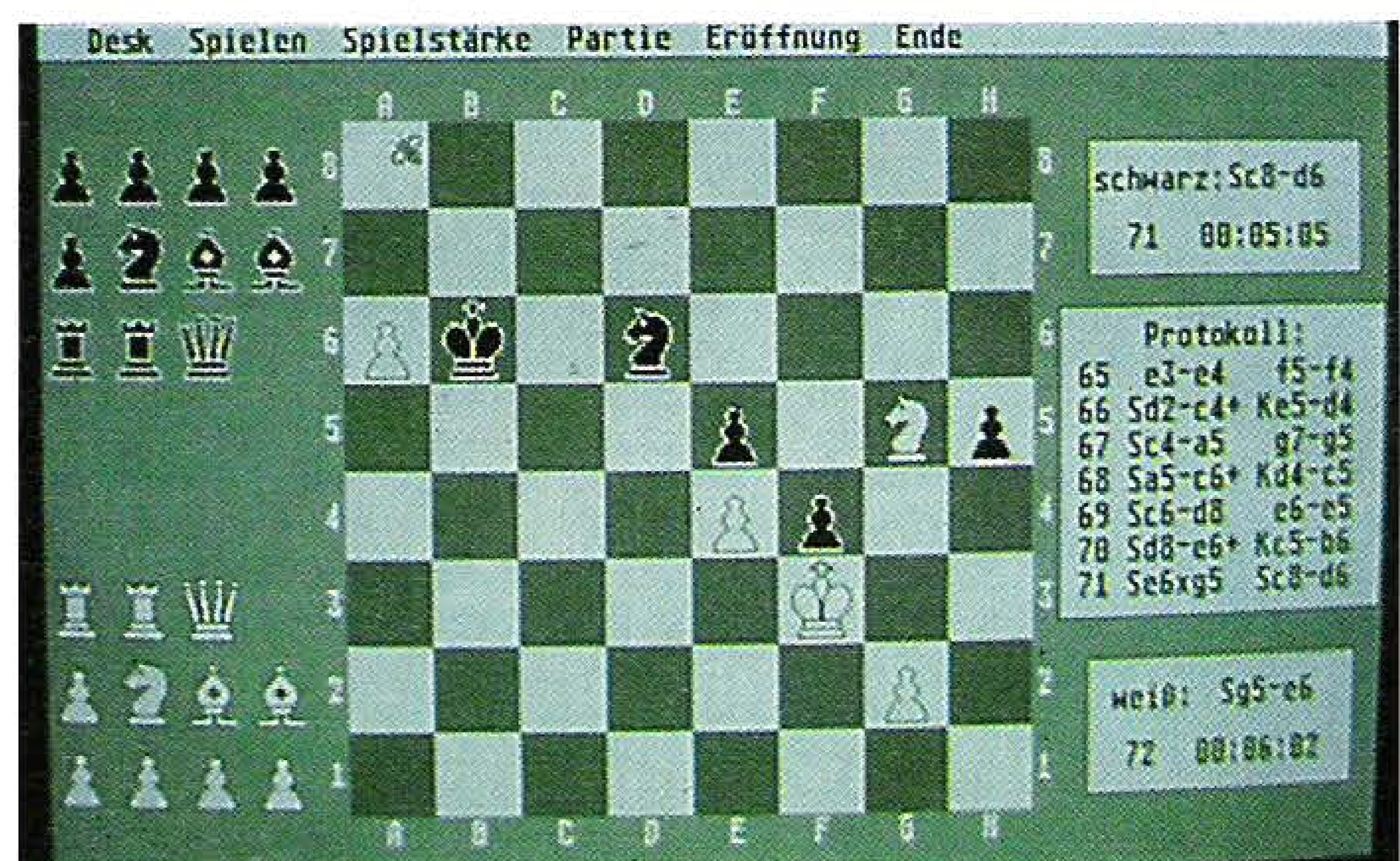




Atari ST in Gedanken

Programm: Deep Thought, **System:** Atari ST, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Galactic, Stachowiak, Dörnenburg und Raeker GbR, Burggrafenstr. 88, 4300 Essen, **Bezugsquelle:** siehe Hersteller

DEEPTHOUGHT nennt sich ein brandneues Programm für den Atari ST, welches in den nächsten Wochen auf den Markt kommen wird. Wie schon so oft hatte ich bereits vor dem offiziellen Erscheinen des Programmes die Möglichkeit, das Programm genauer zu testen.
DEEP THOUGHT wird vorerst nur als Atari-Version mit monochromem Monitor angeboten. Wer noch immer kein Betriebssystem im ROM besitzt, benötigt für das Programm einen Mindestspeicher von 1 MByte, andernfalls reichen 512KByte aus.
Daß DEEP THOUGHT alle Regeln berherrscht incl. 3-maliger Stellungswiederholung, 50-Zug-Regelung, Rochade und En Passant, ist eigentlich selbstverständlich und bedarf keiner weiteren Erklärung.
Zur Bedienung des Programmes wird nahezu ausschließlich die Maus benutzt, die rechte Maustaste hat keine Funktion. Die Maus wird bei DEEP THOUGHT nicht nur zum Anwählen einer bestimmten Funktion genutzt, sondern auch zum direkten Verschieben von Figuren. Möchte man beispielsweise den Springer versetzen, so klickt man diesen an und bewegt ihn auf das Zielfeld. Obwohl ich kein großer Freund der sogenannten „Maussteuerung" bin, muß ich zugeben, daß ich selten eine so einfache und zugleich effektvolle Zugeingabe gesehen habe. Beim Versuch eine Figur auf ein regelwidriges Feld zu stellen, huscht diese nach dem Loslassen der Maustaste auf ihre Anfangsstellung zurück.
DEEP THOUGHT besitzt gegenüber vielen neueren Programmen nur eine zweidimensionale Brettdarstellung. Diese ist allerdings wirklich gut gelungen, die einzelnen Figuren sowie Farben entsprechen in ihrer Darstellungsart dem in Schachliteratur üblichen Standard. Obwohl für die Darstellung des Brettes nur zwei Farben verwendet wurden, lassen sich die Figuren sehr leicht unterscheiden. Wer dennoch Schwierigkeiten bei der Unterscheidung der Figuren hat, hat zusätzlich die Möglichkeit, eine etwas veränderte Figurendarstellung zu aktivieren.
Neben dem Brett wird bei DEEP THOUGHT ständig der letzte Zug des Spielers und der aktuelle Zug des Computers angezeigt. Auf diese Weise hat man Einblick, mit welchem Zug die im Augenblick untersuchte Hauptvariante beginnt. Zusätzlich läßt sich ein sogenannter Protokollmodus anwählen. Dieser Modus gibt die bereits ausgeführten Züge wahlweise auf dem Bildschirm oder einem angeschlossenen Drucker aus. Leider ist es bei DEEP THOUGHT nicht möglich, die interne Bewertung eines Zuges auf dem Bildschirm anzuzeigen, was jedoch lediglich für den Schachprogrammierer interessant gewesen wäre.
Über den Menüpunkt SPIELSTÄRKE hat man die Wahl zwischen 3 Festzeiten von 5, 15 oder 60 Sekunden Bedenkzeit pro Zug. Weiterhin erlaubt der Menüpunkt ZEITEINGABE die durchschnittliche Bedenkzeit zwischen 0 Sekunden und 99 Minuten 59 Sekunden festzulegen. Auch ein Level zur unbegrenzten Suche (bis zum manuellen Abbruch) und zur speziellen Mattsuche bis zu 8 Vollzügen fehlt natürlich bei DEEP THOUGHT nicht. Zusammen mit einem Editor, welcher das freie Verschieben, Löschen und Setzen von Figuren erlaubt, läßt sich relativ schnell und bequem jedes Schachproblem eingeben und anschließend analysieren.
Für besonders interessante Partien bietet das Programm auch die Möglichkeit, eine Brettstellung zusammen mit wichtigen Daten wie Namen der Gegner, Datum, Bedenkzeit und ähnliches als Erinnerung auf einem Drucker auszugeben. Gerade diese Möglichkeit dürfte bei den echten Schachfreunden besonderen Zuspruch finden. Natürlich gehört auch das Laden und Speichern von Partien zu den Standard-Funktionen von DEEP THOUGHT. Besonders viel Wert wurde bei DEEP THOUGHT auf die nachladbare Eröffnungsbibliothek gelegt. Denn neben einer riesigen Anzahl bekannter Eröffnungen bietet das Programm hier die Möglichkeit, diese noch zusätzlich zu erweitern oder zu verändern. Neben den einzelnen Zügen läßt sich hier auch der Name der Eröffnung eingeben. Da die Eröffnungsbibiliothek immer nachgeladen wird, lassen sich auch verschiedene Bibiliotheken auf einer Diskette ablegen. Die Größe der Eröffnungsbibiliothek wird nur von der Speichergröße des Computers und der angeschlossenen Speichermedien bestimmt. Die Eröffnungsbibliothek ist im Speicher ca. 12 mal größer als auf Diskette, da sie enorm komprimiert abgelegt wird. Um sich einen Überblick über gespeicherten Eröffnungen zu verschaffen, läßt sich diese auch auf Drucker ausgeben. Hier sollte man allerdings vorsichtig sein, denn bei der mitgelieferten MEGA-Eröffnungsbibliothek würde auch ein schneller Drucker über 2 Stunden benötigen, um alle Züge auszudrukken.



Über die Spielstärke soll hier noch nicht viel verraten werden, da wir das Programm in Kürze im großen ASM-Schachturnier erleben werden. Es sei jedoch gesagt, daß COLOSSUS 3.0 kein Gegner für DEEP THOUGHT war.
Fazit: Nach meiner Meinung ist DEEP THOUGHT genau das Schachprogramm, nach dem viele Schachfreunde lange gesucht haben. Obwohl es auf dem Markt schon eine ganze Reihe von ST-Programmen gibt, welche mehr Funktionen bieten, hebt sich das Programm durch eine einfache Bedienung und eine erweiterbare Eröffnungsbibliothek besonders ab.
Übrigens, vielleicht für Programmierer interessant, DEEP THOUGHT wurde in der Programmiersprache C in Verbindung mit einigen Assemblerroutinen programmiert.

Frank Brall

Positiv: Umfangreiche Eröffnungsbibliothek; Erweiterbare Eröffnungsbibliothek; Figuren werden per Maus bewegt; Hervorragende Brettdarstellung; Partieausdruck mit Partiedaten; Mensch gegen Mensch Turnier möglich; Umfangreiche deutsche Dokumentation
Negativ: Bewertung eines Zuges wird nicht angezeigt; Arbeitet nur mit monochromem Monitor zusammen.

Schachprogrammierer gesucht! „Amateure gegen Amateure“!

Da es sich inzwischen eingebürgert hat, daß bei unserem großem ASM-SCHACHTURNIER nur sogenannte „Profi-Programme“ gegeneinander antreten, haben wir uns entschlossen, in einer der nächsten Ausgaben eine Art Amateur-Turnier zu beginnen. Bei diesem Turnier sollen nun endlich auch die Programmierer zum Zug kommen, welche zwar ein Schachprogramm entwikkelt haben, dieses jedoch bisher nicht gewerblich vertreiben.

Keine Angst, wir wissen, daß das Programmieren eines Schachprogrammes zu den schwierigsten Aufgaben überhaupt gehört und nicht immer gleich ein COLOSSUS 4.0 herauskommt. Aus diesem Grunde lassen wir sogenannte „Amateur-Programme“ auch nur gegen „Amateur-Programme“ antreten. Wie bei jedem Spiel gilt auch hier der Grundsatz: „Dabei sein ist alles !“

Um den Programmierern möglichst viele Freiheiten zu gewähren, haben wir die Wahl des Computersystems frei gestellt. Lediglich folgende Bedingungen sind zu beachten:

Schachregeln incl. Rochade und En Passant sind Pflicht

Die niedrigste Spielstufe darf eine Bedenkzeit von 2 Minuten nicht übersteigen

Die Farbe des Gegners muß frei wählbar sein

Das Programm muß vom Einsender selbst entwickelt worden sein und darf derzeit nicht gewerblich vertrieben werden.

Sollte Ihr Programm alle Bedingungen erfüllen, so senden Sie Ihr Programm mit einer kurzen Anleitung sowie der Angabe des Systems, Erstellerdatums und Programmiersprache an folgende Adresse:

Tronic-Verlag, ASM-Redaktion, z.Hd. Herrn Brall, Am Stad 35, 3440 Eschwege.

Bei weiteren Fragen zum Amateur-Schachturnier steht Ihnen Herr Brall gerne unter der Telefonnummer 05651/30011 zur Verfügung.

Vorstellung der Gegner

Folgende Programme traten bisher gegeneinander an:

Gegner	System	Gegner	System
3D-Voice Chess	CPC464	Dragonchess	Dragon
3D-Voice Chess	CPC464	Chess The Turk	Spectrum
Chess The Turk	Spectrum	Caissa	C64
Caissa	C64	Grandmaster	C16
Grandmaster	C16	Microdeal Chess	IBM PC
Microdeal Chess	IBM	Colossus 4.0	CPC 464
Colossus 4.0	CPC 464	Colossus 4.0	Spectrum
Colossus 4.0	Spectrum	Cyrus II	C64
Colossus 4.0	Spectrum	Hamlet	Atari ST
Colossus 4.0	Spectrum	Turbo-Schach	IBM PC
Colossus 4.0	Spectrum	Chessmaster 2000	IBM PC
Chessmaster 2000	IBM-PC	PSION CHESS	IBM PC
Chessmaster 2000	IBM-PC	PSION CHESS	Sincl. QL

Aus der oben abgedruckten Tabelle ist auch zu entnehmen, welches Programm in einem Turnier gewann, da nach unseren Spielregeln sich der Gewinner einer Partie für das nächste Turnier qualifiziert. Unser Favorit ist im Augenblick das Programm Chessmaster 2000 für den IBM-PC, da es beim letzten Mal überraschend die IBM-Version von PSION-Chess besiegte.

Der Champion: Chessmaster 2000 (IBM)

CHESSMASTER, so heißt ein neues Schachprogramm für den IBM-PC. Dieses Programm existiert schon seit einiger Zeit für die Computertypen Apple II, Apple Macintosh, Commodore 64/128, Atari sowie für den neuen Commodore AMIGA. Wie fast alle neuen Schachprogramme unterscheidet sich das Programm weniger in der Spielstärke, sondern vielmehr im Bedienerkomfort von älteren Schachprogrammen. Selbst die komfortablen Programme COLOSSUS und TURBO-Schach müssen bei der Darstellung sowie den zahlreichen Funktionen von CHESSMASTER 2000 etwas neidisch werden.
Besonders die dreidimensionale Darstellung wirkt bei CHESSMASTER wesentlich realistischer und klarer als bei anderen Programmen, zumindest bei der 16-Bit-Version von CHESSMASTER. Bei den kleineren Rechnern, welche natürlich auch eine schwächere Auflösung besitzen, ist jedoch der Übersicht halber die zweidimensionale Darstellung sicherlich angebrachter. Im Gegensatz zu vielen anderen Schachprogrammen besitzt CHESSMASTER eine GEM-ähnliche Benutzeroberfläche. Das bedeutet, daß sich neben dem Schachbrett noch Hilfsbildschirme, Bewertungsnoten oder ähnliches in Form eines Fensters einblenden lassen. Die einzelnen Funktionen, wie 2D/3D-Umschaltung, Leveleinstellung, Seitenwechsel oder ähnliches lassen sich entweder über ein komfortables Pull-down-Menü aufrufen und verändern, oder direkt über eine CTRL-Sequenz aktivieren. An Funktionen bietet CHESSMASTER 2000 eigentlich alles, was sich der Schachfreund nur denken kann. Schachuhr, eigene Stellungen, Schachprobleme, Zugzurücknahme oder -vorspielen sind natürlich Standard und brauchen nicht näher erläutert zu werden. Die Zugeingabe läßt sich wie bei Colossus entweder über Koordinateneingabe oder direkt per Cursortasten vornehmen. CHESSMASTER bietet insgesamt 12 verschiedene Spielstufen, welche sich natürlich in der Bedenkzeit auswirken. Interessant ist hier, daß nicht die Bedenkzeit eines Zuges angegeben ist, sondern die Anzahl der Züge pro Zeiteinheit. Weiterhin kann der Level durch die Einstellung EASYMODE, NORMALMODE oder BESTMOVE noch zusätzlich beeinflußt werden. Bei der Einstellung BESTMOVE wird immer nur der am besten beurteilte Zug von CHESSMASTER ausgeführt. Im NORMALMODE entscheidet ein Zufallsgenerator unter den besten Zügen, welcher nun schließlich ausgeführt wird. Durch das Aktivieren des Eröffnungsbuches läßt sich die Spielstärke des Programmes noch um einiges erhöhen.



Ein Turnier mit CHESSMASTER wird zum wahren Vergnügen, denn alle Züge werden mit einer fast schon lustigen Musiksequenz kommentiert. So ist es beinahe möglich, am Klang der Musik zu erkennen, welcher Zug nun ausgeführt wurde. Neben der Programmdokumentation gehört zum Lieferumfang von CHESSMASTER eine Diskette mit 100 abgespeicherten Turnieren. Ein weiteres Handbuch dokumentiert jede der abgelegten Partien in Stichpunkten.

Alles in allem handelt es sich bei CHESSMASTER um ein sehr komfortables Schachprogramm, mit dem das Schachspiel zum Vergnügen wird. Wie stark das Programm allerdings ist, wird sich im nachfolgenden Turnier zeigen.

Frank Brall

Programm: Chessmaster 2000. **System:** IBM, Apple II, Macintosh, C-64, Amiga, Atari. **Hersteller:** The Software Toolworks, One Toolworks Plaza, 13557 Ventura Boulevard, Sherman Oaks, CA 91423. **Bezugsquelle:** U.a. Joysoft, Köln.

Der Herausforderer: PSION CHESS! (Diesmal Sinclair QL)

Bereits in der letzten Ausgabe von ASM stellten wir die IBM-Version von PSION-CHESS näher vor. Diesmal haben wir uns entschlossen, auch der Sinclair QL-Version eine Chance zu geben.

QL-CHESS, wie die Psion-Version auch öfter bezeichnet wird, ist die erste PSION-Version, welche von Spitzenprogrammierer Richard Lang programmiert wurde. Obwohl sich diese Version nur in wenigen Eigenschaften von der neueren IBM-Version unterscheidet, möchte ich für neuhinzugekommene Leser das Programm etwas näher beschreiben.

Obwohl QL-Chess zu den ältesten Schachprogrammen überhaupt gehört, besticht dieses Programm durch eine bisher unübertroffene 3-D Brettdarstellung. Dies ist nicht verwunderlich, denn der QL bietet für die Darstellung des dreidimensionalen Brettes immerhin eine Auflösung von 512 * 256 Pixeln unter Verwendung von vier verschiedenen Farben.

Auf dieses Weise gehört QL-Chess zu den wenigen Programmen, bei denen die 3D-Darstellung übersichtlicher ist als die gewohnte 2D-Brettdarstellung.

Wie auch die IBM-Version bietet QL-Chess natürlich eine zweidimensionale Brettdarstellung. Diese Darstellung sowie der sonstige Bildschirmaufbau sind fast vollständig mit der IBM-Version identisch. Auf der rechten Bildschirmhälfte wird das Brett, auf der linken Bildschirmhälfte die bereits gespielten Züge und am oberen Bildschirmrand die Bezeichnungen der einzelnen Funktionen bzw. Optionen angezeigt.

Obwohl das eigentliche Spielfeld etwas klein geraten ist, wirkt der gesamte Bildschirmaufbau doch sehr übersichtlich und praktisch. Möchte man eine bestimmte Funktion aktivieren, so tippt man lediglich den Anfangsbuchstaben einer der oben aufgelisteten Funktionen ein. Diese Eigenschaft ist zwar sehr einfach, verhindert jedoch die Möglichkeit, die Züge als Koordinaten einzugeben. Wie schon bei der IBM-Version müssen die Züge mit Hilfe der Cursortasten eingegeben werden. Für Anfänger ist dieser Vorgang durchaus gut gelöst, für Schachliebhaber, welche gerne Partien nachspielen, macht sich dies jedoch oft störend bemerkbar.

Im Gegensatz zu anderen Schachprogrammen erlaubt QL-CHESS nicht die stufenlose Eingabe der Bedenkzeit sondern lediglich die Wahl eines entsprechenden Levels:

Level 0:
Anfänger-Modus; Bedenkzeit unter 2 Sekunden
Level 1:
2 Sekunden Bedenkzeit
Level 2:
4 Sekunden Bedenkzeit
Level 3:
6 Sekunden Bedenkzeit
Level 4:
15 Sekunden Bedenkzeit
Level 5:
30 Sekunden Bedenkzeit
Level 6:
45 Sekunden Bedenkzeit
Level 7:
1 Minute Bedenkzeit
Level 8:
1,5 Minuten Bedenkzeit
Level 9:
2 Minuten Bedenkzeit
Level 10:
3 Minuten Bedenkzeit
Level 11:
4 Minuten Bedenkzeit
Level 12:
Selbe Zeit wie beim Gegen-Spieler
Level 13:
Mattsuche unbegrenzt

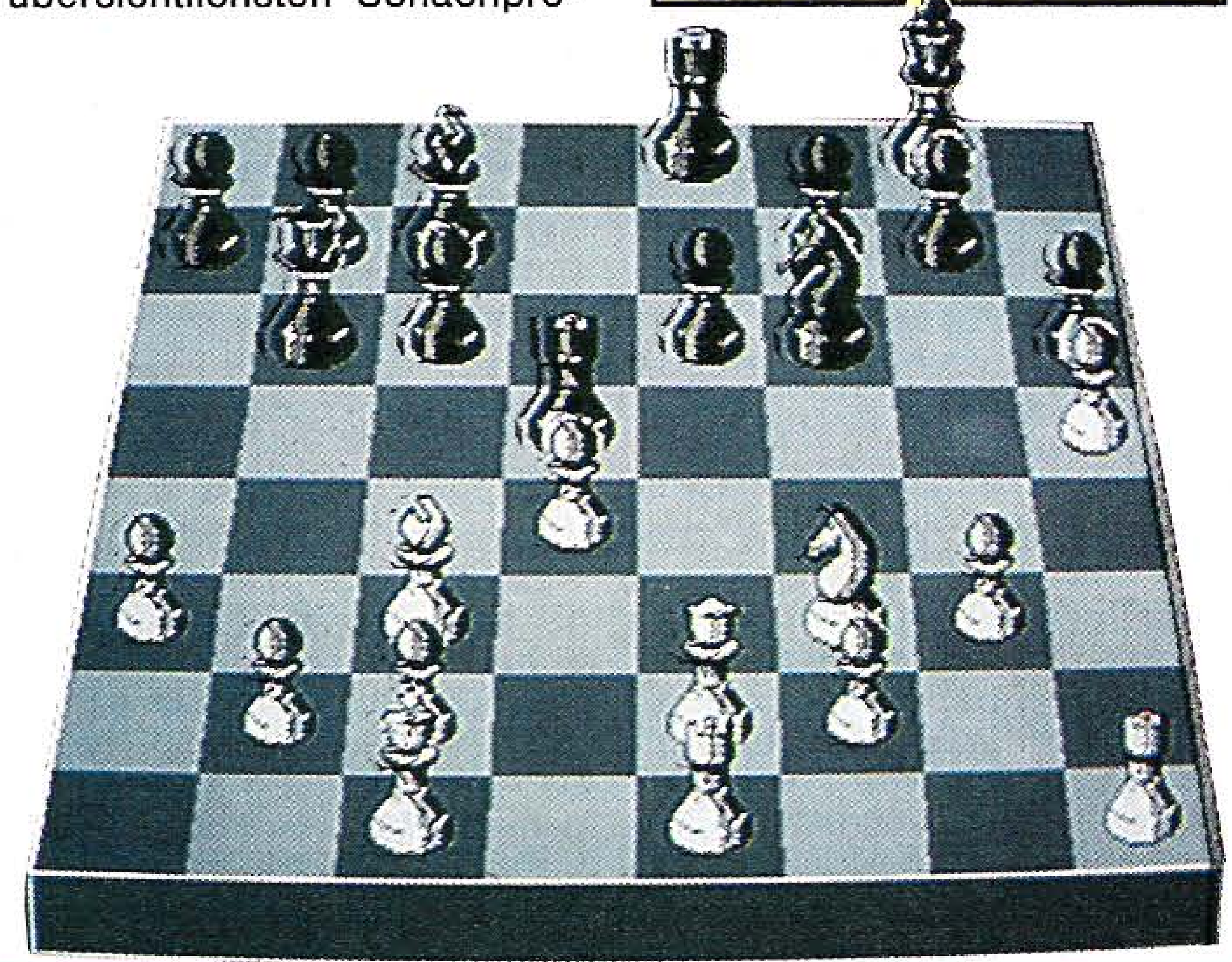
Selbstverständlich stehen auch Funktionen zum Analysieren von Mattsituationen zur Verfügung. Insgesamt 8 zusätzliche Stufen können Schachprobleme bis zum Matt in 8 Zügen finden und anzeigen. Im Test zeigte sich das Programm schon bei kurzen Bedenkzeiten von unter 15 Sekunden als enorm spielstark. Ob es jedoch stärker als die IBM-Version ist, werden wir im anschließenden Turnier erfahren. Übrigens: Auch schwache Schachspieler haben bei QL-CHESS eine faire Chance, denn im Level 0 paßt sich das Programm in seiner Spielstärke dem Gegner an.

An Komfort bietet das Programm fast alles, was auch die neuere IBM-Version bietet. Schachuhr, Seitenwechsel, Zug vorspielen, Zug zurücknehmen gehören bei QL-Chess zum Standard. Für Schachfreunde, welche gerne Ihre Partien nachträglich analysieren, bietet das Programm die Möglichkeit, Partien abzuspeichern oder auszudrucken. Auch die Funktion NEXT-BEST dürfte für manchen interessant sein. Hier nimmt das Programm seinen letzten Zug zurück und führt dafür den nächstbesten aus.

Für Schachfreunde, welche die hervorragende QL-Brettdarstellung als Schachbrett nutzen möchten, bietet das Programm den 2-PLAYER MODE. Hier können zwei menschliche Spieler gegeneinander antreten, wobei der Computer als Schiedsrichter fungiert.

Alles in allem gehört auch diese ältere PSION-Version zu den leistungsfähigsten und übersichtlichsten Schachprogrammen überhaupt. Ob es allerdings stärker spielt als sein Nachfolger (IBM), wird sich gleich zeigen. *Frank Brall*

Programm: QL-CHESS (PSION), **System:** Sinclair QL, IBM PC, Atari ST, Apple Macintosh, **Hersteller:** PSION, London, England, **Bezugsquelle:** u.a. Computer Bauer, München; Glass House Games, Felsberg; T.S. Datensysteme, Nürnberg.



Das dreizehnte Turnier: CHESSMASTER 2000 (IBM) gegen PSION CHESS (QL)

Wiedereinmal ist es soweit: der 16-Bit-Champion **CHESSMASTER** muß seinen Titel verteidigen. Nachdem das Programm im letzten Turnier überraschend die IBM-Version von **PSION** besiegte, haben wir uns diesmal einen ganz besonderen Gegner ausgesucht: **PSION QL**

Obwohl es sich hier um eine ältere Entwicklung von Spitzenprogrammierer Richard Lang handelt, besteht die einzige Chance im verwendeten Microprozessor. Der Sinclair QL war einer der ersten Microcomputer, welcher den leistungsstarken Microprozessor 68008 besaß. Wem die Bezeichnung 68000 etwas mehr sagt, dem sei zum Verständis erklärt, daß der 68008 praktisch identisch ist, jedoch nur einen 8-Bit Adreßbus besitzt. Der 68000 gehört zur Zeit zu den modernsten Microprocessoren auf dem Markt; er wird beispielsweise in den Rechnern ATARI ST und AMIGA eingesetzt. Auch der Mephisto-Schachcompter (Weltmeister), welcher von Richard Lang programmiert wurde, besitzt einen Microprozessor dieser Serie. Es muß jedoch dazu gesagt werden, daß dieser Microprozessor beim Mephisto mit einer wesentlich höheren Taktfrequenz betrieben wird.

Obwohl auch der Microprozessor des IBM-PC 8088 nicht von schlechten Eltern stammt, dürfte der 68000 zumindest bei 8 Mega-Hertz einen Vorsprung besitzen. Da Richard Lang offensichtlich ein geübter „68000-Programmierer" ist, dürfte die Implementierung auf dem QL bzw. Mephisto sicherlich einfacher gewesen sein als auf einen IBM PC.

Jetzt aber genug mit den theoretischen Betrachtungen, jetzt legen wir los! Wie immer sorgten wir auch diesmal wieder für gleiche Bedingungen. Das bedeutet, bei Chessmaster wählten wir den Level „40 Züge in 10 Minuten" und bei QL-Chess den Level vier. Damit haben beide Programme eine durchschnittliche Bedenkzeit von 15 Sekunden.

Da beim letzten Mal Chessmaster gewann, begann Chessmaster auch diesmal das Spiel. Wie so oft begann das Turnier

auch diesmal wieder mit der Standard-Eröffnung E2-E4. Da beide Programme auch diesmal wieder mit einer umfangreichen Eröffnungsbibiliothek ausgestattet waren, reagierten diese in den ersten Zügen des Turnieres relativ schnell. Auch im weiteren Verlauf des Turniers brauchten beide Gegner nur einen Bruchteil der zulässigen Bedenkzeit.

Das Spiel verlief in der ersten Phase sehr ausgeglichen. Spätestens im Mittelspiel kam der Eindruck auf, daß Chessmaster diesmal etwas mehr zu tun haben würde als im letzten Turnier. Obwohl es Chessmaster relativ schnell gelang, einen Materialvorteil zu erreichen, zeichnete sich QL-Chess durch ein stärkeres Stellungsspiel aus. Teilweise rechneten beide Gegner so tief, daß es dem Schach-Amateur oft nicht gelang, die einzelnen Züge richtig zu durchschauen. Obwohl Chessmaster in der Eröffnung und im Mittelspiel noch sehr stark auftrat, zeigte sich das Programm in der Endphase etwas schwach, hier konnte QL-Chess seine Vorzüge voll ausspielen.

Im zweiten Turnier zeigte sich QL-CHESS noch stärker, bereits im 45. Zug wurde Chessmaster durch MATT besiegt.

Vielleicht lag es an der Unglückszahl 13 (13. Turnier), daß Chessmaster diesmal seinen Titel an QL-Chess abgeben mußte. Jedenfalls haben sich diesmal unsere theoretischen Betrachtungen zum Microprocessor bestätigt. Wir dürfen gespannt sein, ob es nocheinmal einen „neuen Champion" geben wird.

Frank Brall

Unser neuer Champion heißt:

PSION CHESS-QL

Lieber Schachfreund ! Natürlich präsentieren wir auch diesmal wieder die Zugfolge zum Nachspielen der Partie. Da beide Spiele der Kontrahenten sehr interessant waren, drucken wir beide Zugfolgen ab. Hier die Original-Protokolle von Chessmaster 2000:

1. Partie

Chess-master	Psion-QL
E2-E4	C7-C5
G1-F3	E7-E6
D2-D4	C5XD4
F3XD4	A7-A6
B1-C3	D8-C7
F1-D3	F8-D6
D1-H5	G8-F6
H5-G5	H8-G8
D4-F3	H7-H6
G5-H4	B8-C6
E1-G1	C7-B6
C1XH6	B6XB2
H6XG7	G8XG7
H4XF6	G7-G4
A1-B1	B2-A3
B1-B3	A3-C5
C3-A4	C5-H5
A4-B6	H5-H3
G2-G3	D6-E7
F6-C3	A8-B8
B6XC8	B8XC8
B3XB7	A6-A5
F3-E5	E7-F6
F2-F4	H3-H8
C3-C5	F6XE5
F4XE5	H8XE5
C5-A3	C6-B4
A3-B3	C8-C3
B3-A4	E5-D4+
F1-F2	G4-G5
A2-A3	B4-C6
A4XD4	C6XD4
A3-A4	G5-C5
F2XF7	E8XF7
B7XD7+	F7-F6
D7XD4	F6-E5
D4-D7	C3-A3
H2-H4	A3XA4
C2-C4	A4-A2
G1-F1	A5-A4
D7-D8	A4-A3
D8-A8	C5-C7
F1-E1	C7-D7
D3-E2	D7-D4
E2-F3	D4XC4
E1-D1	C4-C5
G3-G4	E5-F4
G4-G5	F4-E3
A8XA3+	A2XA3
D1-E1	E3XF3
E1-D2	A3-A7
D2-E1	A7-D7
E4-E5	C5-C1++

Die zweite Partie

Psion-QL	Chessmaster
E2-E4	E7-E5
G1-F3	D7-D6
D2-D4	G8-F6
B1-C3	B8-D7
F1-C4	F8-E7
F3-G5	E8-G8
C4XF7+	F8XF7
G5-E6	F6XE4
C3XE4	D8-E8
E6XC7	E8-F8
C7XA8	D6-D5
E4-C3	F7XF2
D4XE5	D5-D4
D1XD4	F2XC2
H1-F1	F8-D8
D4-E4	E7-H4+
G2-G3	C2XH2
E4-D5+	G8-H8
G3XH4	D8XH4+
E1-D1	H4-G4+
D5-F3	G4-D4+
D1-E1	D4-H4+
F1-F2	H2XF2
F3XF2	D7XE5
F2XH4	E5-F3+
E1-F2	F3XH4
C3-B5	H7-H6
B5XA7	C8-F5
A7-B5	G7-G5
B5-D6	H8-G7
A8-B6	G7-F6
C1-D2	F6-E6
D6XB7	F5-E4
A1-E1	E6-E5
B7-C5	H4-G6
A2-A4	E5-D4
C5XE4	D4-D3
A4-A5	G6-E5
A5-A6	E5-C4
B6XC4	D3XC4
A6-A7	C4-B3
A7-A8 D	B3-C4
A8-C6+	C4-B3
C6-C3+	B3-A2
C3-A3++	

Sounds aus dem Computer!

Sounds auf dem ST

Programm: Musix 32, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** CCD, Burgstr. 9, 6228 Eltville.

Auf der Diskette befinden sich neben **MUSIX 32** noch drei DEMO-Ordner sowie ein Programm zur Installation einer beliebig großen RAM-Disk. Die Demo-Programme vermitteln schon einen guten Eindruck von den hervorragenden Fähigkeiten des Musik-Editors. So wird z.B. die bekannte QX-LINE-Demo (CCD Pascal) von einer dreistimmigen Melodie begleitet. Nach dem Start muß die Originaldiskette in Laufwerk A eingelegt werden. Zwar kann man sich beliebig viele Kopien von dem Programm machen, die Originaldiskette wird jedoch immer wieder als „Schlüssel" benötigt. Die Kopien sind nicht in der Lage, Melodien auf Diskette zu speichern oder auszudrucken.

Nach der Wahl der Dialogsprache (Deutsch oder Englisch) zeigt sich **MUSIX 32** von **CCD** mit einer schönen und praktischen graphischen Benutzer-Oberfläche, die sich aber von der Standard-GEM-Umgebung stark unterscheidet. Es gibt weder Windows noch Pull-down-Menüs, sondern eine Vielzahl von Piktogrammen, deren Bedeutung man fast ausnahmslos erraten kann. Die 38seitige Bedienungsanleitung geht aber auch ausführlich auf jeden Punkt ein, so daß es kaum Probleme mit der Bedienung geben dürfte.

Am oberen Bildschirmrand stehen die verschiedenen Noten-, Vor- und Pausenzeichen zur Verfügung, die man nur mit dem Mauszeiger berühren und dann per Mausklick auf die gewünschte Notenlinie setzen kann. Hat man das Echo-Piktogramm angeklickt, so wird die Note zur Kontrolle akustisch wiedergegeben. Außerdem gibt es noch Sondersymbole zum Löschen und zum Markieren von „ausgeschnittenen" Notengruppen, die man beliebig kopieren und einfügen kann. Mit verschiedenen Richtungspfeilen kann man die Notenlinien nach rechts und links verschieben oder direkt zum Anfang oder Ende springen. Die Ablaufgeschwindigkeit kann man durch Anklicken von Hase (schnell) oder Igel (langsam) kontinuierlich verändern. Ähnlich wird mit dem Taktmaß verfahren. Diese Art der Einstellung hat sich auch schon im Atari-Kontrollfeld und bei der Textverarbeitung *1st Word* bewährt.

MUSIX 32 kann die drei Tonkanäle A, B und C ansprechen. Eine Ansteuerung der MIDI-Schnittstelle ist bei der Standardausführung nicht möglich, ein entsprechendes Zusatzmodul ist laut Herstellerangaben geplant.

Die Musik kann durch Anklicken des Noten-Symbols abgespielt werden, ein weiteres Symbol spielt nur die gerade sichtbaren Noten ab. Eine besonders herausragende Funktion ist die Einstellung des Kammertons A: Dieser kann per Maus stufenlos nach oben oder unten verändert werden, die ursprüngliche Tonlage erhält man wieder durch Anklicken der Stimmgabel. Durch den Hüllkurvengenerator wird beim Tonkanal A ein scharf angeschlagenes Klavier imitiert, leider sind weitere klangliche Variationen in der vorliegenden Form des Programms nicht möglich. Allerdings hat der Hersteller auch hier ein Zusatzmodul mit einem frei definierbaren Hüllkurven-Generator angekündigt. Somit werden sich dann auch andere Instrumente, z.B. Schlagzeug, imitieren lassen.

Neben den bereits erwähnten Piktogrammen gibt es noch ein Fragezeichen, das nichts anderes als eine Help-Funktion darstellt; einen Papierkorb zum Löschen der Komposition und ein „Flucht"-Schild zum Verlassen des Programms, welches sich mit einem freundlichen 'Ciao' verabschiedet. Bei den beiden letztgenannten Funktionen vergewissert sich das Programm sicherheitshalber nocheinmal mit einer Dialogbox.

Ein wesentlicher Vorteil von MUSIX 32 besteht darin, daß sich die Kompositionen in eigene Programme, z.B. als Hintergrundmusik, einbauen lassen. Dazu speichert MUSIX 32 die Melodie in einer vom XBIOS interpretierbaren Form ab (.X32-Format). Im Handbuch wird ausführlich erläutert, wie sich mit MUSIX 32 komponierte Stücke in ST Pascal plus, in C und in GFA-Basic-Programme einbinden lassen.

Das Programm läuft auf allen ST's und benötigt den Monochrom-Monitor. Die Bedienung ist sehr einfach, die besonderen Möglichkeiten des ST's werden ausgenutzt. Wenn die MIDI-Unterstützung sowie der Hüllkurvengenerator vorliegen, dürfte sich MUSIX 32 zu einem echten Renner entwickeln, der den Vergleich, z.B. mit 'Music Studio' oder 'K-Minstrel', nicht fürchten muß.

Patrick Schmitz

Soundausnutzung	**9**
Variabilität	**10**
Klangbild	**9**
Verwendung	**9**
Preis/Leistung	**9**

„Trommel-Feuer"!

Programm: Digi-Drum, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Microdeal, England.

Viele Atari-Kenner werden wissen, daß ihr High-Tech-Computer namens ST lediglich mit einem AY38912-Soundchip ausgerüstet ist, wie ihn auch der Schneider CPC besitzt. **MICRODEAL** hat sich nun darangemacht, die Soundfähigkeiten dieses Chips auf dem Atari ST voll auszunutzen. **DIGI-DRUM** bietet nun eine breite Palette von Möglichkeiten, um möglichst interessante eigene Drum-Instrumentals herzustellen. Nach dem Laden ertönt zunächst ein hübsches Demo-Lied, und durch Anwahl mit den Cursortasten (keine Maus-Steuerung!) lassen sich verschiedene Pull-down Menüs auf den Bildschirm holen. Positiv ist dabei noch zu vermerken, daß das Handbuch in Deutsch gehalten ist und somit für jeden verständlich sein dürfte. Insgesamt kann der Benutzer nun 99 verschiedene Liedmuster herstellen, wobei jedes Muster zwischen 4 und 32 Schläge besitzen kann. Um ein komplettes Lied herzustellen, können nach der schwierigen Arbeit des Komponierens maximal 70 Muster miteinander verknüpft werden, und das fertige (Mach-) Werk kann dann natürlich auch auf Diskette abgespeichert werden, um auch Freunde und Verwandte später noch in den (zweifelhaften) Genuß des Stückes kommen zu lassen. Das Programm verfügt über ein bereites Spektrum von Drums, so zum Beispiel ein Bass Drum, High und Low Toms, Bongos und sogar Hundegebell und eine Kuhglocke. Insgesamt stehen 14 verschiedene Instrumente zur Auswahl, die das sogenannte „Default Kit" darstellen. Um noch weitere Kits verwenden zu können, bietet **MICRODEAL** eigens eine sogenannte „Sample Disk" an, auf der sich weitere 41 Instrumente befinden, wobei 18 davon zwei komplette Kits darstellen (Preis: ca. 60 DM). Hier noch ein wichtiger Hinweis: Zum Komponieren stehen dem Benutzer nur zwei Kanäle zur Verfügung! Durch geschicktes Variieren der verschiedenen Instrumente läßt sich dieser Nachteil allerdings beseitigen. Das Programm arbeitet zudem mit einer akzeptablen Sample-Rate von 20 Khz, die man wahlweise auch auf 10 Khz umstellen kann. Dies ist aber nicht zu empfehlen, denn bei 10 Khz treten starke Verzerrungen beim Abspielen der Stücke auf.

Fazit: DIGI-DRUM ist ein empfehlenswertes Anwenderprogramm, bei dem auch derjenige, der keine Noten lesen kann, schnell zu einem Erfolgserlebnis kommt. Störend ist die Steuerung über die Cursortasten, denn wozu besitzt der stolze Atari-User schließlich eine Maus? Störend ist auch die Tatsache, daß lediglich zwei Soundkanäle zur Verfügung stehen, aber viel mehr läßt sich aus diesem Soundchip auch nicht herausholen. Jeder, der beim Anblick eines Schlagzeugs große Augen bekommt, aber noch nie das nötige Kleingeld besaß, um sich eines zu kaufen, sollte sich für seinen ganz persönlichen Ohrenschmauß dieses Programm besorgen.

philipp

Soundausnutzung	**9**
Variabilität	**9**
Klangbild	**8**
Verwendung	**7**
Preis/Leistung	**8**

BIETE SOFTWARE

Music Machine 128k ist da!
Ein toller Kasten der Spectrum 128k. Verkaufe die Music Machine Nr. 1 mit 10 Top-Hits im Wurlitzer um ÖS 150/DM 25!
Harald Belyus
Linzerstr. 283/9, A-1140 Wien

Hallo Spectrum + QL-USER!
Verkaufe Spitzenprogramme z.B. für Spectrum: Silent Service, Impossaball, Enduro Racer; Eidolon usw. Listen bei:
Michael Risch
Wunnensteinstr. 3
7100 Heilbronn

C-16/116/+4 + C-64/128:
Verkaufe Originalsoftware (Disk) günstig (10 DM)! Liste bei:
Olaf Schlapeit
Königsberger Str. 24
2805 Stuhr 2
C-16/116/+4 + C-64/128

Programme auf Disk für den CPC! Liste gegen adressierten und mit 1.10 DM frankierten Rückumschlag bei:
Playboy
PLK 060834 C
2842 Lohne
Hello Bianka, SO, MA, Omega, CCF, Falke!

Wir kaufen und verkaufen gebrauchte Soiftware für alle Home- und Personalcomputer. Liste gegen Rückporto und Angabe des Computertyps von:
Computerbörse
Goethestr. 36
3000 Hannover 1
Tel.: 0511/131511

Swap on C-64 (Disk only)!!!
Send your list to:
PLK 017123 C
7140 Ludwisgburg
West Germany

Tell you, here is the only one for the best Software in Germany C-64
Disc Arkanoid Trainer Corp. THE v. Best for low Prices in Colonge 100%
B * F
Plk 097890 C
5000 Köln 1

Soccer-Games
Ein deutsches Manager-Spiel, das mit Joystick gespielt wird. Das Spiel (Original + Anleitung) kostet 20 DM. Info bei:
Stefan Schwarz
Solitudesstr. 84/h
7000 Stuttgrat 31
Das Superspiel läuft auf C-64!

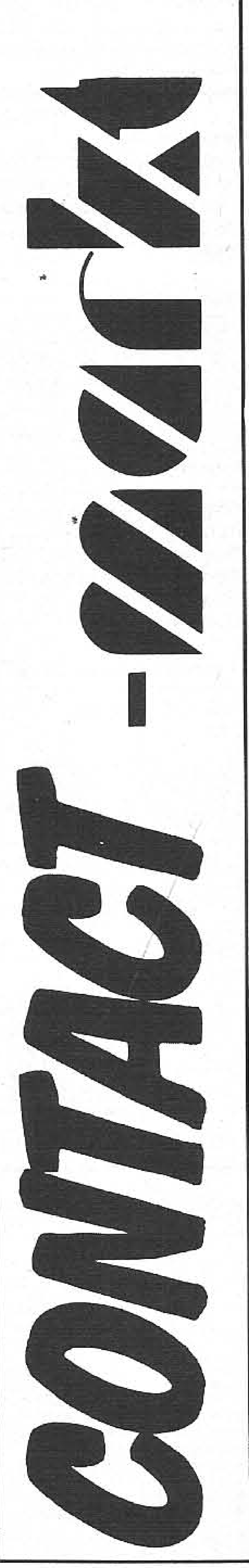
VERKAUFE folgende Original-Programme für C-128 (Disk): Last V-8 15 DM, Protext 25 DM! Bitte keine Anrufe!
Thilo Schirmer
Nr. 175
D-3352 Wenzen

*****L I O N - S O F T*****
Top-Programme für C-64 und Spectrum. Listen gegen frankierten Rückumschlag bei
Postlagernd 78653
7114 Pfedelbach

Software für Atari 800/600/130
Programme ab 2 DM! Liste gegen 1,50 DM Rückporto.
Robert Münchmeyer
Am Rathaus 10
1000 Berlin 62

Wegen baldigen systemwechsels verkaufe ich 20 beidseitig bespielte C-64 Disk mit Spielen für nur 80 DM!
TEL: 0261/64758





Neu: mit Laden — **GAMESOFT (Inh. Karl-Heinz Mund)** — **Neu: mit Laden**

Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel. 06181/252381
HOTLINE tägl. von 10-18 Uhr, Samstag 10-13 Uhr
Spiele- und Anwenderprogramme für alle Computer

C-64 lieferbar	Disk
The Art Studio	59,–
Kampfgruppe	89,–
Rings of Zilsin	109,–
Shard of Spring	109,–
Imperium Galacticum	109,–
Wizzard Crown	109,–
Bard's Tale II	109,–
Freeze Frame MKIII	**137,–**

Atari XL	Disk
Tigers in the snow.	39,–
Hardball	39,–
Kampfgruppe	109,–
Wizzard Crown	109,–
Schneider	
Silent Service	44,–/59,–
The Art Studio	69,–

Auch jede Menge Anwendungsprogramme und viele, viele Spiele mehr. Lieferung per Nachnahme 5,– + Porto 1,50. Bitte unbedingt Computertyp angeben!

Verkaufe folgende ORIGINAL-PROGRAMME für C-64:
Cass. Sherlock, Mermaid Madness, Back to the future, Music w. Mistertronic, Super Game2 je 10 DM! Modul Game Killer 25 DM! Bitte keine Anrufe!
Thilo Schirmer
Nr.: 175
3352 Wenzen

C-64 Top Free Ware Disks
beidseitig randvoll nur 10 DM-Schein (Kopiergebühr + Porto und Verpackung). Schreibt an:
S. Domayer
Jakob-Kaiser-Str. 75 a
2850 Bremerhaven

*****Der Software-Knüller*****
Super Software für den C-64. Da sind Gunship, Ace of Aces u.v.a. Jedes Spiel für nur 2,50 DM. Bitte Liste anfordern bei:
Jens Fuhrmann
Kampstr. 1
4902 Bad Salzuflen 1

AMIGA*AMIGA***AMIGA*****
Supersoftware
Superbillig
bei: PLK 030881
4400 Münster
AMIGA*AMIGA***AMIGA*****

Aliens C.S. (ACS) is looking for someone to swap.
Beginners, too (Anfänger auch).
Contact ACS:
PLK 101803 C
5440 Mayen

An alle Schneider-Besitzer!
Seit dem 1.1.87 gilt meine neueste Programmliste für jeden CPC 464/664 und 6128. Einfach Postkarte senden an:
Friedrich Neuper
Postfach 72
8473 Pfreimd
Auch Auslandsanfragen sind erwünscht. Liste gibt's gratis.

Ein Original Infocom-Adventure der Spitzenklasse billig abzugeben: **Star Cross!!!** Enthält: Star Cross Disk + Anleitung + Spacekoordinatenkarte. Betszustand + nagelneu 49 DM (100 DM)!
Ingo Schotten
Kleistr. 36
4700 Hamm 5

Achtung VC-20 Achtung VC-20
Verkaufe Software für den VC-20 sehr preisgünstig. Z.B. Programme schon ab 0,40 DM. Infos bei:
Francisco Segovia
Nordwalderstr. 83
4407 Emsdetten
gegen 1 DM anfordern. Tausche auch Programme!

Verkaufe C-16 Org.Cass. Powerball, POD, Haedbanger, Sqirm, Bic Mac, Gunlaw, Rockman, Goldrush, Danger Zone je 5 DM.
RigAttack, Flight Sim.0-15, Olympiad: je 10 DM, Bridgehead 15 DM + je 2,50 Porto!
Carsten Benke
Hohenheimer Str. 14
1000 Berlin 28

CH****SCHWEIZ******CH**
Verkaufe wegen Systemwechsels meine Disk-Sammlung (über 100 Disks)!
Manfred Huber
Waldmattenstr.
CH-3952 Susten
Bitte nicht telefonieren!

Jedes Programm für C-16/116,Plus 4 nur 1 DM!
Keine Raubkopien. Liste gegen -,80 DM-Rückporto bei:
Thorsten Olbrich
Eichenau Nr. 36
6402 Grossenlüder 1

Verkaufe topaktuelle 64'er Soft.
Verkaufe Anleitungen 64'er: Gunship, Ultima etc.
AMIGA: Sindbad, Deluxe etc.
Schreibe an: TRS
PLK 016903 C
6000 Frankfurt 1

PC-Club gibt **Public Domain Software** für Schneider Computer zum Unkosten-Preis von 15 DM/Disc an (ca. 400 Stück).
Katalogdiskette 12 DM! Info gegen 2 DM!
PDUG
Postfach 1118
6464 Altenhasslau

Newest Software!
Only the newest stuff: Contact us! PLK 080076 C
4630 Bochum 1

TOP-Preise!!!
Verkaufe Original Vietnam (Tape) 20 DM, Uridium (Neu, Tape) + Paradroid 20 DM. They stole a Million (Disk) 25 DM, Joystick "Boss" 20 DM und Data-Becker Bücher!
Tel.: 06228/8356 nach 20 Uhr.

VC-20/C-64 Adventures + Spitzenspiele!
Infos gegen 50-PF-Marke.
Michael Platt
Carl-Orff-Str. 4
8721 Hambach

*** * * Hey Guys * * ***
Wollt Ihr die neuesten Games zu überbilligen Preisen? Okay dann 50 Pf-Marke in den Umschlag und ab an:
PLG 043073 C
6500 Mainz 1

Thomas-Soft Tsamadou 4, 10683 Athina, Greece
C-64/128, jede 14 DM, Gun Ship, Destroyer, Aliens, Ikari, Top Gun, Bomb Jack, Great Escape, Bismark, und und... Free List, Kopiers C-64/128

Hallo Leute habe neueste AMIGA-Soft. Verkaufe billigst, tausche aber auch sehr gerne! Bei Tausch Liste an:
MAC
PLK A 032005
8260 Mühldorf
West Germany
Liste bitte 1 DM Porto!

★★ Umsonst ★★

sind die Computer- und Sportkurse des Hamburger Spezialreiseveranstalters CompuCamp nicht. Dafür bekommt man einfach zuviel geboten: 22 verschiedene Computersprach- u. Spezialkurse von Basic 1 bis zum Commodore-Amigakurs, 11 Sportkurse von American Sports bis Tennis und Segeln machen CompuCamp zu dem ausgefallensten Jugendreiseveranstalter in Europa. CompuCamp + Sport ist das „Denk-Sport-Programm" für alle, die Ferien machen wollen vom Scheitel bis zur Sohle. – **Umsonst** ist der Katalog! Sofort anfordern bei:

CompuCamp GmbH, Goßlerstraße 21
2000 Hamburg 55, Telefon 040/861255

An alle CPC-Besitzer!
Verkaufe Org.-Software auf Cass. + Disk mit deutscher Anleitung. immer die neuesten Top-Spiele je DISK 20 DM. Info gegen frankierten Rückumschlag oder anrufen von 20-23 Uhr!
Detlef Schumacher
Kuthstr. 101
5000 Köln 91
Tel.: 0221/8738

Verkaufe folgende ORIGINAL-PROGRAMME für C-64:
Disk, RMS Titanic, Spindizzy, Sam Fox, PSI-5, Cluedo, Vok. Trainer Latein, MAG-Spielegenerator, Operation Hongkong, Codename Mat2 - je 20 DM! Bitte keine Anrufe!
Thilo Schirmer
Nr. 175
3352 Wenzen



COMPUTERSOFT JONIGK

C16	Disk	Cass
Hollywood Poker (Plus 4)	29,–	
CSJ GAMES 1 (3 Spiele)	39,–	29,–
European Games	39,–	29,–
ACE (Plus 4)	49,–	39,–
Megabolts		9,90
Molecule Man		9,90
Bouble Trouble		9,90
Bandits at Zero		14,90
Future Knight		19,–
Robo Knight		19,–
Golf		19,–
International Karate		29,–
Karate King (Plus 4)		29,–
Future Shock		29,–
Voidrunner/Hellicate		32,–
Mercenary Compendium (Plus4)		54,–

C64	Disk	Cass
Summer Games I	19,90	9,90
Chicken Case		9,90
Street Surfer		9,90
Aliens	56,–	36,–
Double Take	49,–	32,–
Fight Night	39,–	29,–
Firetrack	54,–	36,–
Rana Rama	49,–	36,–
Star Raiders II	54,–	36,–
Romulus		34,–
Sailing	59,–	39,–
World Games	54,–	34,–
Winter Games	49,–	36,–
VIZAWRITE 64	98,–	
VIZASTAR 64	298,–	
PLANETARIUM	59,–	

C128	Disk
The Last V8	24,90
Basic 128 (Compiler)	99,–
Finanzbuchhaltung	198,–
VIZA CLASSIC 128	298,–
VIZASTAR 128	398,–
Amiga	
Championship Football	89,–
Championship Golf	119,–
Defender of the Crown	96,–
Sindbad	139,–
The Bards Tale	98,–
World Games	79,–
Aegis Images (Malprg.)	98,–
Print Master plus	159,–
Draft Plus (Cad-System)	549,–
VIZAWIRTE AMIGA	498,–

Achtung C16 Fans!!
Sie sind da, die CSJ GAMES 1 (Sun Street, Danger Diamonds, The Jolly Good Fellow = 3 Spiele) Disk 39,– Cass 29,–
CSJ TURBO TAPE + AZIMUTH TAPE (12facher Turbo + Datasetteneinstellprogramm) Siehe auch Testbericht ASM 2/87 Cass 29,90



CSJ COMPUTERSOFT JONIGK ∗ HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT ∗
An der Tiefenriede 27 · 3000 Hannover 1 · Tel. Bestellservice 0511/886383
Programmautoren gesucht · sofort CSJ NEWS (Preislisten) anfordern · Computertyp angeben. Mindestbestellwert 30,- DM. Versand: Vorkasse + 2,50 DM, per Nachnahme + 6,- DM

Schnell · zuverlässig · preiswert

C 64	Cass.	Disk
Star Raider II		59,–
Death or Glory	29,–	49,–
Big Trouble China	33,–	49,–
Cholo	47,–	56,–
Saracen	26,–	37,–
6er Hit Pack	29,–	43,–
Fire Track	33,–	49,–
Nemesis	29,–	46,–
Execut. Leaderboard	29,–	44,–
Cyborg	29,–	47,–
Nether Earth	26,–	43,–
Samurai Trilogie	29,–	42,–
Rana Rama	26,–	39,–
Tag Team Wrestling	29,–	43,–

Atari XL/XE	Cass.	Disk
Leaderboard	33,–	49,–
Space Lobster	26,–	33,–
Polar Pierre	33,–	46,–
Sprong	26,–	33,–
Smash Hits VII	33,–	46,–
Monkey Magic	9,90	
Colossus Chess 4.0	33,–	47,–
Fight Night	29,–	44,–
Trivial Pursuit	45,–	63,–
68000er	**ST**	**Amiga**
Reisende im Wind	89,–	
Sinbad		99,–
MGT	78,–	
Werner	59,–	

Liste anfordern – es lohnt sich! (für alle Computer – Typ angeben)

Lieferung per Nachnahme / Scheck
zzgl. 4,– Porto und Verpackung

printadress
Postfach 1573 · 3548 Arolsen
☎ 05691/3366

SUCHE SOFTWARE

Suche Originale mit Anleitung: Goldrunner, Royal Wizard u.a. Günstige Gebote an:
Peter France
Niederrader Landstr. 27
6000 Frankfurt 71

*******CPC 6128*******
Suche Software: Assembler, Spiele (Elite CD, nur 3" Orig.-Disc) etc.
Angebote an:
Christian Fischer
Unterrother Str. 6
7919 Oberroth

ATARI ST suche Strategiespiele und allgemeine Software (nur Originale). Listen an:
Carsten Wohlers
"Bürger" 218
2850 Bremerhaven

Achtung Spectrum-User!
Kaufe gebrauchte Software aller Art zu 20-50% des aktuellen Neupreises. Listen oder Software an:
Jörg Zimmermann
Frankenweg 12
7967 Bad Waldsee 1

Ich suche Software! Habe selbst World Games, Werner, Rambo, Racing Destruction Set, Blue Max, Olympics skier und Space Pilot. Suche neue Spiele für C-64 wie Big Deal, Aliens usw.
Sven Weihe
Vor der Warf 3
2970 Emden

Apple II Europlus!
Suche Software (Spiele) auf Diskette. Schickt Eure Angebote an:
Rene Krebber
Obere Sterkraderstr. 181
4100 Duisburg 11

Suche das Spiel Footballer of the year und deutsche Text- und Grafikadventures auf Disk oder Kassette für Atari 800 XL.
Thomas Vilsmaier
Fichtenstr. 16
8311 Marklkofen

Suche Druckerkarten für Postkarten!
Wer kann helfen?
Harald Sommer
Georgstr. 3
6348 Herbornseelbach

Suche dringend: 1942 + Avenger, habe genügend Tauschmaterial, System CPC 464 nur Kassette!
Tel.: 0561/406422
sofort melden bei Oliver ab 18 Uhr!

Spectrum 128/48K
Suche 10th Frame, Leaderborad, Academy, Firelord. Verkaufe Seikosha GP 50S (90 DM), Uridium 15 DM, Die Erbschaft 15 DM, Tarzan 15 DM.
Tel.: 02234/52488

!!!HI AMIGA Freaks!!!
I swapping new stuff for the AMIGA, send disc no list. 100% answer.
Contact us PL.5000
4270 Dorsten 21
West Germany

Suche dringend Software, Literatur etc. für Spectrum 128K und Kontakte zu USER-Clubs! Tausche Software für 48K (Top-Spiele).
Stephan Kotz
Zum Pferdemarkt 23
4426 Vreden



.... FÜR DEN COMPUTER ZUHAUS

Suchen Sie Hard- oder Software für Ihren ATARI 800XL oder 130XE Computer? Dann sind Sie bei uns an der richtigen Adresse! Wir sind die Spezialisten für diese Computer. Wir haben die richtige Software, das passende Zubehör, und unser Reparaturservice hilft Ihnen bei Problemen schnell und preiswert!

TELEFON : 0208-497169

Compy-Shop OHG
Gneisenaustr. 29, 4330 Mülheim Ruhr

Fordern Sie unsere neueste Preisliste an!

KONTAKTE

Spectrum-User sucht Kontakt zu Gleichgesinnten (Tape/Disk 720K)!!!
Andreas Jungen
Am Kaninsberg 11
5130 Geilenkirchen 4

Computer Club Frohnhof
(C-64/128)
Rochusstr. (Rochuszentrum)
5000 Köln 30
Wir treffen uns von 20- 21.30 Uhr jeden Montagabend. Wer hat keine Lust bei uns zu kommen? Ob Anfänger oder "Alter-Hase" jeder ist bei uns willkommen!!!

Spectrum User Club Wuppertal
bietet mtl. Zeitschrift, Software und vieles mehr bei geringem Beitrag. Der Club besteht schon 4 Jahre. Fordern Sie gegen Rückporto unser Info an von:
Rolf Knorre
Postfach 200102
5600 Wuppertal 2

Yes it's good/year of the Paco-Crew again!
Contact me for swap newest stuff!Call: 05250/52247 Germanny!
Special greeting's to: FCS, AEK, TRI, HTL, UCF, STL, DCS, FP, YF, WCC, Triad!!!

Suche und tausche laufend gute Software für den C-64/128 auf Diskette oder Kassette. Listen an:
Andraes Freund
Siedlungsstr. 22
8311 Poxau
Antwort 100%

C-16 Neueinsteiger möchte einen Club gründen zwecks Erfahrungsaustausches. Suche auch SYS und POKES. Bitte melden bei:
Michael Ledwinka
Kreuzackerweg 10
3571 Wohrtal 1

ATARI ST ATARI ST ATARI
Kaufe, tausche und verkaufe Spiele und Anwender-Programme für den ST! Bitte meldet Euch bei: Mark Kornberg
Anemonenstr. 12, 4803 Steinhagen

Tausch/Verkauf/Kauf von nagelneuen Games für C-64/128.
Listen, Wünsche und Gesuche an:
Postlagerkarte 034573 C
4300 Essen 1

1. Schaffhauser Computerclub
sucht noch Mitglieder! Clubzeitung, Bibliothek u.v.m. Wir sind international! Info bei:
Franz Dudas, Hochstr. 255
CH-8200 Schaffhausen, C.C.S.

Achtung C-16/116/Plus 4
Computer-Club sucht Mitglieder! Wir bieten gegen Monatsbeitrag von 20 DM 15 Programme monatlich u.v.m. Info gegen 1 DM bei:
Harald Pliet
Erikastr. 2, 4534 Recke

Send your newest stuff on disk!
Write to:
PLK 084763 A, 5620 Velbert 1

Tell you, here is the only one for the Best Software in Germany C-64
Disk Arkanoid Trainer Corp. The v. Best for low Prices in Colonge 100%
B+F
PLK 097890 C, 5000 Köln 1

Hier brodeln die Preise

Der Bestellcoupon

C64/128 Cassetten	
Amazon Women	12,95
Elektra Glide	15,95
Fist II	18,95
Footballer of the year	14,95
Hexenküche II	9,99
Knight Games	14,95
Leader Bord (Golf)	15,95
Nexus	8,99
Ping Pong	9,99
Tau Ceti	12,95
Turbo 64	4,99

C 64 Disketten	
Asylum	35,00
Bounder	35,00
Firelord	36,00
Fairlight	35,00
Game Maker Sience Fiction	38,00
Hard Ball	35,00
Starquake	35,00
Sky Runner	38,00
The sold a million II	38,00
Zoids	35,00

C16	
Jede Menge Titel für	8,50

Amstrad Cassetten	
Android One	8,50
Bounder	18,00
Daily Thoms. Decathlon	18,00
Daily Thoms. Supertest	18,00
Movie	18,00
Monty on the run	18,00
Ping Pong	18,00
Rockn Wrestle	28,00
Red Hawk	28,00
Spiky Harrold	8,50
Superman	8,50
Wintergames	28,00
Yie are Kung Fu	18,50

Amstrad Disketten	
Biggles	39,00
Firelord	39,00
Forbidden Planet	25,00
Highway Encounter	39,00
Steve Davis Snooker	25,00
Saboteur	25,00
Turbo Esperit	25,00
Tornado Low-Level	25,00
Working Backwards	25,00

Wir führen auch Software für IBM, Atari ST und Amiga.

Hamburger Software Versand
Am Schulterblatt 84
2000 Hamburg 6

Hiermit bestelle ich: ____________

☐ per Nachnahme
☐ V-Scheck liegt bei

Vorname, Name

Straße

PLZ, Ort

1. Unterschrift

Aktuelle Listen gegen 2,– DM Rückporto anfordern.

Bei Nachnahme-Versand zuzgl. Portokosten.

Auf Postkarte kleben, mit 60 Pf frankieren, Brief: 80 Pf Porto!

VERSCHIEDENES

Wer sucht Tips, Karten und Char's für BARD'S TALE I (C-64)?
Der soll mir 10 DM schicken und erhält dieses! Meine Charaktere haben mindestens den 9. Experience-Level.
Stefan Pannen
Vereinsstr. 5
4130 Moers 1

Hilfe wer übersetzt mir die englische Anleitung für Field of Fire ins Deutsche? Zahle auch dafür. Suche genaue Spielanleitung für Short Circuit.
SCHREIBT SO SCHNELL WIE MÖGLICH AN:
Andre Darda
Danziger Str. 3
2822 Schwanewede

Suche Spielanleitungen für alle gängigen Simulationsspiele + Adventures (zB. Silent Service, Firelord etc.).
Andre Schurz
Waiblingerstr. 79
7056 Weinstadt
Tel.: 07151/600251
Ab 29.05. ab 18 Uhr!!!

Geld für Hard- und Software
Ich kaufe jede alte Postkarte von vor 1950.
Freddy Egen
Uhlandstr. 7
7889 Grenzach
Tel.: 07624/2304

Suche Tips & Tricks für Eis & Feuer! Wer kann helfen?
Harld Sommer
Georgstr. 3
6348 Herbornseelbach

Wer kann mir die komplette Lösung der Schneider-Version von Hacker zuschicken?
Schreibt an:
Mark Huber
Schwarzwaldstr. 27
7605 Bad Peterstal

******Suche ASM-Hefte******
von Nr. 3/86 - Nr.8/86 in gutem Zustand. Zahle gut. Liste an:
Claas Götjen
Dorfstr. 30
2855 Lunestedt

Hallo Computerfreaks!
Suche Literatur für C-64/128
Z.B. ASM, Happy Computer, 68000'er, Commodore Welt und...und...und...!
Zahle 50% des Kaufpreises !!!
Hurry up C-64'ler!!!
Guido Grasruck
Badstr. 25 a
8430 Neumarkt

Suche Tips & Tricks für Fantasie! Wer kann mir da helfen? Habe Niveau 13
Harald Sommer
Georgstr. 3
6348 Herbornseelbach

Disketten mit Garantie
5 1/4", 48 tpi, DM 0,97, 2D
3 1/2",135 tpi, DM 2,70,1DD
3 1/2",135 tpi, DM 2,95,2DD
3" Markendisk, DM 7,20,2CF
Allgemeine Austro-Agentur
Ringstr. 10
D.8057 Eching
Tel.: 08133/6116

SUCHE HARDWARE

Suche C-64 evtl. mit Datasette. Sollte voll funktionsfähig sein! Preis: ca. 200 - 230 DM.
Angebote an:
Simon Aubreville
Schwalbenweg 7
4455 Wietmarschen 1
Tel.: 05908/1587

Wer gibt mir seinen Fischer-Technik-Computingkasten mit C-64-Interface für 85 Donald-Duck-Bücher (jedes Buch 256 S.) Gesamtpreis ca. 560 DM. Porto wird erstattet!
Tel.: 02436/1852 (Sven)

Suche defektes ATARI 1050-Laufwerk
Wer ein solches hat, soll sofort anrufen oder schreiben! Ich zahle gut!!!
Tausche außerdem Software (Disk).
Christian Schlabs
Blomberger Weg 2, 4923 Extertal
Tel.: 05754/451

BIETE HARDWARE

C64 + Floppy 1541 + Speedos Plus für 700,-- DM.
Tel.: 02652/3518 ab 18 Uhr.
Nach Bodo fragen. Greetings to: Wolly, Kim, Torsten, Thomas.

Atari 800 XL + Floppy 1050 u. 1010 + Drucker GP 100 AT + Software + 25000 Blatt Endlospapier + Grafik tablett + Software (evtl. auch einzeln), Preis: VB
Tel.: 02774/3752 (Florian), ab 18 Uhr!!!

Atari 800XL mit Datasette, Joystick und 6 Spielprogramme (Ninja, Nucklear Nick u.a.). Auf alle Teile noch Garantie.
Preis: 250,-- DM
Meldet Euch bei M.C.L. 08092/22158

Verkaufe C-16 mit Datasette, 80 Spiele, 1 Joystick, 2 Bücher, 2 Sonderausgaben von Commodore Welt. Neu kostet alles 760,-- DM. Verkaufspreis 350,-- DM (auf Verhandlungsbasis).
Tel.: 0911/899930

Verkaufe C-64 + Floppy 1541 + Farbmonitir 1701 (alles original verpackt) + Magic Formel Modul + Speedos PL. + Interface Print 64 + Simon Basic Modul + 200 Disk randvoll mit Software + Literatur (Bücher etc.).
Preis 1.200,-- DM
Tel.: 07062/62667 nach 18 Uhr!!!

Verkaufe fast neuen Plus 4 mit Datasette + Basic-Kurs + Handbücher + Joystick sowie 20 Spiele u.a. Winter Olympiade, ACE.... für 300 DM. Alles original verpackt.
Martin Kral
Oskar-Mayer-Str. 47, 8860 Nördlingen

Verkaufe C•16 + Farbmonitor für 500 DM!
Natürlich sind tolle Spiele dabei. Sofort schreiben an:
Matthias Eckert
Gustav Siegelstr. 6
3436 Hess. Lichtenau
(Datas auch)

Verkaufe C-16 mit Datasette, Spiel- und Anwenderprogrammen, Joystick und Adapter für 300 DM. Neupreis 450 DM.
Tel.: 05602/5425 !!!Sofort anrufen!!!

INTERFACE
für C-64 und Centronics-Drucker. Neu, original verpackt. VB 100 DM.
Dieter Krogh
A.-Schönf.-Str. 7
2000 Hamburg 76

TAUSCHE

*******64'er*******
Haben Top-Games auf Disc! schickt Liste oder Disk an:
T.F.C.
Postlagernd
4800 Bielefeld 16
Antwort 100%. Disk zurück!!!
Nur neue Games!

C O M M O D O R E 64
Suche Tauschpartner (Tape). Habe Topgames!!! Listen an:
Klaus Berger
Marler Str. 173
4650 Gelsenkirchen
Antworte garantiert!!!

Suche Tauschpartner für Topgames C-64. Habe Blood and Guts, Starglider, Paperboy, Leaderborad, Bomb Jack!
Tel.: 05971/6234
BITTE AB 18.30 UHR!!!

Earl Bernhard Turbo sucht Tauschpartner für C-64 Disk! Auch Anfänger! Disk und Rückporto beilegen! 101% Antwort!
Earl Bernhard Turbo
Postfach 10
A-2372 Gießhübl
Hi Yeti, MCG, DD, MSS, BJ

Suche Kontakt zu Spectrum-Usern zwecks Softwaretausch. Listen an:
Michael Meyer
Dammstr. 8
7858 Weil
Tel.: 07621/62707

Suche Tauschpartner für C-16/116/Plus 4!
Keine abgetippten Spiele!!!
Schreibt an:
Tobias Janning
Ringstr. 4
4450 Lingen 1
Verkaufe auch Originale

Verkaufe oder tausche neueste Software !
Schreibt an:
Iceman
PLK 038527 C
6110 Dieburg 1
oder ruft an: 06071/5864
C-64, Greets to: TVC and Majestic

Suche zuverlässigen Tauschpartner für C-64 (Tape). Habe Top-Games. Nur neustes. Schickt Eure Listen an:
Markus Freund
Georg-Schäfer-Str. 70
8603 Ebern

*****C-64 Freaks meldet Euch!*****
Suchen neueste Software!!!
Haben Top-Games wie Bloodn'Guts; Hollywood or bust usw.
Mario: 07663/3157 oder
Jens: 07663/6508

Tauschen Top-Games auf Tape (C-64). Schreibt an:
Meik Suckau
Im Wullen 17
5810 Witten 6
oder an
Rocco Maroni
Im Wullen 18
5810 Witten 6
100% Antwort!!!

MS-DOS Software (IBM und Kompatible) tausche und Verkaufe!
"Freak"
Postfach 222
A-1170 Wien

To swap new C-64 Software
write to:
The L C D
PLK 064054 C
2390 Flensburg
Greetings to: USA-Team, Trianon, D-D, HTL and all the other people we forgot!!

Suche Tauschpartner für C-64 Disk. Wer nicht kleinlich im Tauschen mit Spielen ist, schreibt mit Liste an:
Grodon Böckermann
Dalweg 24
4408 Dülmen
Tel.: 02594/85788
Verkaufe, tausche, kaufe Top-Games für C-64. Nur Disk! 100% Antwort. Liten an:
Henning Muschke Wirad Lüpkes-Str. 72
2943 Esens
oder an
Thomas Thomssen
Herdetor 31
2943 Esens
Bitte schreibt schnell zurück!!!

Tausche: 128er-64er-CP/M-AMIGA-MS-DOS
Immer das Neueste. Gewünschte Liste gegen 2 DM bei:
MARIA
P.B. 89
NL-9363 ZH Marum

Suche Tauschpartner für Spectrum 48K, 128 K. Schreibt mit vollständiger Liste an:
Jörn Dietz
Müllershorn 2b
2302 Flintbek

C-64 habe neuste Software
Suche weitere Tauschpartner. Nur Disk!
Ruft an:
04421/52162 von 14 bis 15 Uhr. !!!Ich warte!!!

Bin auf Tauschpartnersuche!
Mein C-64 hat Top-Games: He-Man, Arkanuid (Disk). Schreibt an:
Jürgen Vennekötter
Reinermanns Haar 58
4432 Gronau

Hi! Software-Freaks C-64!
Ich tausche und verkaufe den besten Software-Stuff auf Tape für den C-64.
Gleich schreiben an:
Olaf Pernitt
Schierhornstieg 1
2000 Hamburg 73

Tausche und verkaufe billig Software für C-64. Habe Top-Games auf Kass. und Disk. Schreibt an:
Sascha Folz
Wasserstr. 4
6630 Saarlouis 3
Lets go!

Tauschpartner für aktuelle Software gesucht. Schreibe mit Liste oder Disk an:
Capricorn
PLK 011207 C
5090 Leverkusen 1

Suche Tauschpartner für C-64 Habe Top-Games!
Marco Endruweit
Am Hasenwinkel 23
3000 Hannover 21
oder Tel.: 0511/758620
Schickt Listen gleich mit!
Greetings to City Runner!!!

Spectrum 48K
Suche Tauschpartner! Eilt zum Telefon und ruft:
05101/12357
Viele Tauschprogramme vorhanden. Bis gleich...

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Software C-64. Habe z.B. Tass Times, The Big Deal. Suche Startreck. Liste an:
Mark Peters
Fintauweg 11
2727 Lauenbrück
Tschüss bis dann!!!

An alle Atari-Fans!
Wir möchten eine Tauschzentrale gründen und suchen noch tauschfreudige Computer-Freaks. Weitere Informationen über:
A. Schmitt
Kreuzstr. 32
6050 Offenbach
oder K. Schmitt
Von Behringstr. 86
6050 Offenbach

Wer will sich 5 GAMES verdienen?
Der muß mir seine Liste zusenden. Die ersten 10 bekommen es. VC-20.
Schreibt an:
Thorsten Dembkowski
Waldstr. 7
3578 Schwalmstadt-Florshain

C-64 Suche Tauschpartner für C-64 Software only Disk. Suche Miami Vice usw. Habe Destroyer usw. Liste an:
Th. Hoder
Birkenstr. 6
8170 Bad Tölz
P.S. EILT SEHR !!!

PLUS 4 PLUS 4 PLUS 4
Wer im Kreis Höxter hat Lust zum Kassettentausch? Ich habe die Telefonnummer:
05233/8728
Vielleicht auch ein Plus 4 Club. Anrufen lohnt sich sicherlich!!!

C-16/Plus 4 USER-CLUB
An alle gewerblichen Anbieter:
Gewerbliche Anzeigen werden zur Veröffentlichung in unserer Clubzeitung entgegen genommen!!
Preislisten bei:
Andreas Wesener,
Halweg 77
4320 Hattingen
Bei dieser Adresse gibts auch Infos über den Club!!!

C-16/116 suche Tauschpartner!
Auch für Originalspiele!!!
F. Pietsch
Königsbergerstr. 2 c
5000 Köln 60
Tel.: 0221/7121306
Verkaufe folgende Programme für 10 DM:
Attack, Shaolin, SDI, Horror Tunel, Dallas, Identikit, Monopoly, Poker, Bürgermeister, Tape-Directory, Helmut, Pacman, Speichersplit, Dreikampf, Solitaire, Lotto, Huey.

C-64 * Hey Computerfreaks * C-64
We have NEWS ELECTRONICS
New-Soft P:O: BOX 524
for you! CH-4501 SOLOTHURN

Die Gewinner aus ASM 4/87

OCEAN-Wettbewerb

1. Preis: Adriano Di Dia, 4600 Olten; 2. Preis: Andreas Bantz, 5216 Niederkassel 1; 3. Preis: Uli Simbürger, 8706 Höchberg; 4.-10. Preis: Marcus Müller, 7101 Massenbachhausen; Thomas Hasselhorst, 2000 Hamburg 74; Karsten Bitsch, 6940 Weinheim; Helmut Fiessinger, 7988 Wangen 4; Heiko Nägele, 6800 Mannheim 31; Sven-Erik Rien, 4455 Wietmarschen 1; Frank Schwarz, 3520 Hofgeismar;

METACOMCO

Amiga-Assembler: Norbert Baumann, 7500 Karlsruhe; Amiga-Toolkit: Ulf Leuning, 2900 Oldenburg; Atari-St-Assembler: Martin Buck, 7900 Ulm; Atari-ST-Lattice-C: Volker Krämer, 3100 Celle;

METACOMCO

QL-Assembler: Marianne Rottka, 5206 Neunk.-Seels; QL-Lattice-C: Hans-Peter Breuer, 5600 Wuppertal;

ACTIVISION (Bactron)

Tanja Bürger, 4650 Gelsenkirchen; Ulrich Denker, 4500 Osnabrück; Frank Eggert, 7620 Wolfach; Alexander-H. Egner, 7853 Steinen; Wolfgang Kubbilun, 4630 Bochum 1; Jörg Rudolph, 5010 Bergheim; Michael Schade, 6800 Mannheim; Stefan Thies, 6610 Lebach 6; Ralf Vifhues, 4434 Ochtrup; Horst Wölfel, 8679 Oberkotzau;

Je einen GRAND-SLAM-Fußball gewannen:

Karl-Heinz Kloth, 8000 München 40; Martina Schwab, 3400 Göttingen; Markus Steiner, 6600 Saarbrücken; Sascha Winter, 5600 Wuppertal 1;

ACTIVISION (MGT)

Klaus Englert, 6374 Steinbach; Thomas Engstler, 7580 Bühl; Heiko Jöckl, 6420 Lauterbach 1; L. Lingelbach, 4300 Essen 1; Rene Moro, 8750 Glarus; Lukas Schneider, 8000 München; Jörg Schwientek, 4100 Duisburg 14; Christian Strothe, 8374 Viechtach 2; Bernd Vorndran, 8741 Hollstadt; Oliver Zimmermann, 6000 Frankfurt;

GREMLIN (Auf wiedersehen Monty)

C-64: Rainer Franke, 4500 Osnabrück; Thorsten Fritzel, 6350 Bad Nauheim; Thomas Harff, 5012 Bedburg 4; Thomas Janocka, 4428 Rosendahl 1; Marek Meister, 2000 Hamburg-Wedel; Uwe Sandweg, 4800 Bielfeld 14; Rupert Schmidt, 7500 Karlsruhe; Dirk Schumacher, 4840 Rheda-Wiedenbrück; Fabian Trinchera, 4000 Düsseldorf; Rolf Wichmann, 2000 Hamburg 74;
Schneider: Roswitha Becker, 2800 Bremen; Dirk Ewald, 4426 Vreden; Kai Funke, 5980 Werdohl; David Hentschel, 8018 Grafing; Kai Lührs, 2807 Achim-Uphusen; Hans-Werner Mackowiak, 4620 Castrop-Rauxel; Heinz-Werner Moog, 4330 Mülheim/Ruhr 1; Sven Simon, 6450 Hanau; Klaus Weid, 8812 Windsbach; Thomas Wrede, 8210 Prien a. Ch.;
Spectrum: Christian Bach, 8000 München 70; Michael Bigus, 4270 Dorsten 12; Stefan Eichentopf, 2000 Hamburg 53; Jürgen Feger, 7622 Schiltach; Alex Herbrand, 7600 Offenburg; Markus Ketterer, 7746 Hornberg; Paul Lauff, 6368 Bad Vilbel; Jens Neubauer, 7000 Stuttgart; Benno Stark, 3000 Hannover; Robert Windisch, 1190 Wien;

HEWSON (Ranarama)

C-64: Jens Berger, 3388 Bad Harzburg 1; Alfred Bufe, 4760 Werl; Martin Dahm, 4020 Mettmann; Dietmar Engels, 4280 Bocholt; Oliver Feideler, 2840 Diepholz; Engelbert Fleischmann, 4802 Halle/Westf.; Wolfgang Hartmann, 3500 Kassel; Rudolfo Kresse, 1000 Berlin 45; Peter Kronhof, 5020 Frechen 5; Thorben Sauck, 2370 Westerrönfeld; Christian Schouten, 4180 Goch 5; R. Steinmetz, 3253 Bettemburg; Kurt Teske, 6700 Ludwigshafen/Rh.; Peter Wachtel, 8630 Coburg; Marc Würtz, 6600 Saarbrükken 3;

Schneider: Michael Dörflinger, 7888 Reinfelden/Bd.; Henning Elbershausen, 3418 Uslar 1; Oliver Füllgraf, 2110 Buchholz; Martin Gwiasda, 3170 Gifhorn; Ingo Hekkel, 4100 Duisburg 12; Marian Kassovic, 2000 Hamburg 50; Ingo Kottmann, 2944 Wittmund 1; Karsten Krause, 5372 Schleiden-Olef; Holger Leuthe, 7758 Meersburg; Tobias May, 3540 Korbach 1; Michael Meissner, 7000 Stuttgart 50; Dirk Mester, 4900 Herford; Thomas Muckert, 4000 Düsseldorf 1; Andreas Schramm, 5300 Bonn; Elisabeth Seeger, 8500 Nürnberg; Dirk Steitz, 8900 Augsburg 22;

Spectrum: Al Ahmet, 4130 Moers 1; Bernd Andert, 8670 Hof; Meiko Czyborra, 4630 Bochum 1; Ulf Gausmann, 4500 Osnabrück; Matthias Hartmann, 4330 Mülheim 1; Carsten Hudaff, 2358 Kaltenkirchen; Stefan Kriebs, 5160 Düren; Gerd Ludwig, 8900 Augsburg; Martin Luschin, 7552 Durmersheim; Manfred Nebel, 6970 Lauda-Kö.; Sven Sauvageot, 3550 Marburg/L; Daniel Schmidt, 6054 Rodgau 1; Herbert Stoll, 2900 Oldenburg; Markus Wietheger, 4835 Rietberg 3; Oliver Wilhelm, 5180 Eschweiler;

MICROSPHERE (Sam Cruise)

Christian Frank, 3400 Klosterneuburg; Gert Glaser, 7907 Langenau/Württ.; Marcus Grundheber, 5500 Trier-Euren; Robert Hofmann, 4350 Recklinghausen; Franz Rottinger, 8930 Schwabmünchen; Andreas Schrödter, 4690 Herne 1; Manfred Schubert, 8510 Fürth; Joachim Ulrich, 3300 Braunschweig; Björn von der Meer, 4006 Erkrath 2; Detlev Wilhelm, 5180 Eschweiler.

* * * * * * * * * * * * * * * *



ASM – die „gesammelten Werke“:

„1-DIR“ 5/86 59
„10th Frame“ 3/87 56
„180“ 1/87 35
„1942“ 1/87 42
„2112 AD“ 6/86 8
„3 D Death Chase“ 8/86 52
„3 D Spacewars“ 8/86 15
„3D Voice Chess“ 4/86 67
„3D-Voice-Chess“ 3/86 66
„43 – One Year after“ 3/87 8
„737 Flight Simulation“ 6/86 75
„Aackotext“ 5/86 53
„Aardvark (Aardy)“ 1/87 18
„Abacus“ 7/86 59
„ABC Arcade Construction Basic“ 9/86 102
„Academy“ 9/86 18
„Action Reflex“ 7/86 37
„Adress C 16“ 5/87 87
„Adventure Construction Set“ 7/86 55
„Aftermath“ 5/87 27
„Aftershock“ 1/87 78
„Agent Orange 4/87 30
„Agent X“ 5/87 9
„Airball“ 5/87 11
„Alleykat“ 9/86 32
„Aliens“ 1/87 68
„Aliens“ 3/87 12
„Aliens“ 5/87 32
„Alpha Blaster“ 5/86 37
„Alter Ego“ 6/86 75
„Alternate Reality“ 6/86 38
„Alternative System, The“ 8/86 49
„Amazing shrinking Man, The 4/87 14
„Amdrum“ 9/86 85
„Amsmonix“ 1/87 106
„AMX Pagemaker“ 5/87 88
„Anfractulus“ 5/87 10
„Animator, The“ 8/86 57
„Animator, The“ 7/86 59
„Antiriad“ 9/86 26
„Apprentice, The“ 1/87 30
„Aqua Racer“ 5/87 38
„Arac“ 7/86 9
„Arc of Yesod“ 6/86 35
„Arcade Creator“ 7/86 58
„Arcana“ 8/86 34
„Archers, The“ 3/87 74
„Archon II“ 6/86 16
„Archon AMIGA“ 6/86 10
„Arctifox“ 6/86 10
„Arena“ 1/87 34
„Arena 3000“ 3/86 34
„Arkanoid“ 5/87 12
„Art-Ease“ 6/86 62
„Artist II, The 4/87 94
„Ashkeron“ 3/86 86
„Assault Machine“ 3/87 41
„Asterix“ 9/86 6
„Asylum“ 4/86 89
„Atari 1'st Word“ 4/86 54
„Atari Smash Hits“ 9/86 37
„Atic Atac“ 6/86 46
„Atlantis“ 5/86 32
„Attack of the Killer Tomatoes“ 6/86 17
„Auf Wiedersehen, Monty“ 4/87 49
„Auf Wiedersehen, Monty“ 5/87 6
„Avenger (The Way of the Tiger II) 1/87 53
„Aztec“ 1/87 9
„Bactron“ 3/87 52
„Baby Berks“ 7/86 12
„Back to Skool“ 3/86 14
„Back to the Future“ 3/86 30
„Backup“ 4/87 87
„Balance of Power“ 4/87 48
„Ballbreaker“ 3/87 67
„Ballblazer“ 6/86 39
„Bandits at Zero“ 5/86 6
„Barchou“ 7/86 32
„Bard's Tale“ 8/86 72
„Bary McGuigan's World Championship Box.“ 4/86 36
„Basic-Compiler f. Schneider“ 3/86 57
„Basildon Bond“ 4/86 32
„Batman“ 6/86 6
„Battle of Britain“ 4/86 40
„Battle of the Planets“ 5/86 38
„BBC Mastermind & Quizmaster“ 5/86 95
„Beach Head“ 6/86 29
„Beer Hunter, The“ 8/86 73
„Berks Trilogy, The“ 6/86 33
„Best of Beyond, The“ 9/86 28
„Beyond the forbidden Forest“ 6/86 34
„BIG Deal, The“ 3/87 33
„BIG Deal, The“ (Kopfnuß) 5/87 64

„Biggles“ 5/86 35
„Big K.O., The“ 5/87 41
„Bigtop Barney“ 1/87 35
„Big Trouble in Little China“ 5/87 36
„Bilbo“ 9/86 51
„Biology 1 0-Level“ 6/86 94
„Biorhythmus“ 1/87 74
„Biorhythmus-Total“ 8/86 94
„Bismarck“ 1/87 62
„BJ The Return“ 4/86 34
„Black Cauldron“ 7/86 88
„Bladerunner“ 3/86 36
„Blagger“ 4/87 8
„Blinker“ 1/87 103
„Blood 'n' Guts“ 3/87 47
„BMX Simulator“ 3/87 60
„Bobby Bearing“ 7/86 49
„Boggit“ 6/86 88
„Bomb Jack“ 5/86 13
„Bomb Jack II“ 3/87 37
„Bombo“ 7/86 12
„Bombscare“ 9/86 47
„Bongo Construction Set“ 5/86 34
„Booty“ 6/86 38
„Bored of Rings“ 4/86 88
„Borrowed Time“ 4/86 90
„Borrowed Time (Tips) 1/87 85
„Boulder Dash“ 7/86 34
„Boulderdash“ 4/86 27
„Bounces“ 7/86 12
„Bounder“ 7/86 40
„Bounder/Planet Search“ 3/87 17
„Bounty Bob Strikes Back“ 5/86 28
„Bozar“ 1/87 34
„Brataccas“ 3/86 17
„Break“ 4/87 27
„Brian Clough's Football Fortunes“ 4/87 44
„Brian the Bold“ 1/87 78
„Bridge Player 3“ 6/86 76
„Broanmaze“ 5/86 36
„Buccaneer“ 8/86 15
„Buck Rogers“ 4/86 9
„Buckaroo Banzai“ 4/86 86
„Bugsy“ 3/87 72
„Bulldog“ 3/87 28
„Bump“ 7/86 12
„Burst Nibbler“ 1/87 103
„Burst Nibbler 1,5“ 5/87 87
„Butch Hard Guy“ 4/87 7
„C-Compiler, C-64/128“ 6/86 56
„Caesar's Travel“ 5/86 94
„Caissa“ 5/86 64
„Caissa“ 6/86 68
„Canoe Slalom“ 6/86 9
„Captain Kelly“ 9/86 46
„Captain Slog“ 8/86 15
„Cards“ 7/86 70
„Cartridge Triple Pack“ 9/86 73
„Case of Mandarin Murder, The“ 5/86 90
„Castle Blackstar“ 8/86 71
„Castle Dracula“ 4/86 87
„Cauldron II“ 6/86 30
„Causes of Chaos, The“ 6/86 88
„Cave of the World“ 9/86 84
„Caverns of Xydrahpur“ 1/87 53
„Centre Ville“ 5/86 94
„Cerberus“ 9/86 9
„Chameleon“ 3/87 53
„Championship Golf“ 5/87 40
„Chemical Formulae“ 4/86 93
„Chessmaster 2000“ (IBM) 4/87 84
„Chessmaster“ 5/87 73
„Chess the Turk“ 4/86 68
„Chimera“ 4/86 36
„Cholo“ 5/87 28
„Chop Suey“ 3/86 36
„Classic II & Favourite Four“ 8/86 8
„Classroom Chaos“ 6/86 85
„Cloak of Death“ 7/86 90
„Cobra, die Mission“ 7/86 37
„Collapse“ 8/86 36
„Colorado Bill“ 1/87 30
„Colossus 4.0“ 5/86 62
„Colossus 4.0“ 8/86 63
„Colossus 4.0“ 9/86 89
„Colossus Bridge“ 1/87 62
„Comic Bakery“ 5/86 33
„Commando“ 6/86 37
„Commando 86“ 5/87 9
„Composer“ 6/86 97
„Computer Hits 3“ 1/87 14
„Con-Quest“ 7/86 49
„Conquestador“ 1/87 49
„Consultant, The“ 5/87 85
„Cop out“ 1/87 38
„Copy II“ 5/87 92
„Copyman“ 4/87 86
„Copy Shop“ 1/87 104

„Core“ 6/86 35
„Cornerman ST“ 8/86 58
„Countdown“ 6/86 84
„Crack it“ 5/86 83
„Create with Garfield“ 5/86 46
„Cricket“ 8/86 31
„Crumble's Crisis“ 4/87 7
„Curse of Sherwood“ 5/87 6
„Cuthbert and the Golden Chalice“ 9/86 38
„Cuthbert in Space“ 3/86 17
„Cuthbert in the Cooler“ 5/86 39
„Cuttlemania“ 6/86 74
„Cyberun“ 7/86 16
„Cyborg“ 9/86 38
„Cyrox“ 5/87 15
„Cyrus II“ 1/87 87
„Dame“ 1/87 63
„Dangermouse“ 1/87 39
„Dan Dare“ 8/86 27
„Dandy“ 3/87 54
„Danger Ranger“ 5/86 37
„Dantes Inferno“ 1/87 15
„Dark Powers“ 4/86 91
„Dark Tower“ 5/86 12
„Dataease“ 4/86 61
„Datenrem“ 9/86 112
„DBase“ 5/87 93
„Death of Glory 4/87 8
„Deceptor“ 5/87 34
„Deep Space“ 9/86 48
„Defence 16“ 5/86 11
„Defender of the Crown“ 3/87 68
„Degas (ST)“ 6/86 57
„Déjà Vu“ 4/87 64
„Dela Hardcopy-Modul“ 5/87 92
„Delta“ 5/87 8
„Delta Wing“ 6/86 77
„Deluxe Paint“ 6/86 10
„Desert Hawk“ 7/86 17
„Destiny Knight“ (Bard's Tale II) 4/87 65
„Deus Ex Machina“ 4/86 29
„Devil's Crown“ 5/86 16
„Diagon“ 1/87 27
„Diamond Mine“ 4/86 16
„Dictator“ 4/86 72
„Disc Wizard“ 9/86 107
„DLM Education“ 5/86 46
„Domain of the Undead“ 1/87 13
„Doomsday Blues“ 6/86 14
„DOP“ 5/87 94
„Double Take“ 4/87 8
„Druid“ 1/87 36
„Dr. Who and the Mines of Terror“ 6/86 17
„Dracula“ 8/86 70
„Dragon Skulle“ 5/86 85
„Dragon's Lair“ 8/86 12
„Dragonchess“ 3/86 67
„Dragonhold“ 7/86 84
„Droid one“ 8/86 14
„Droids“ 9/86 41
„Dr. Zock“ 5/87 30
„DST“ 6/86 66
„Dun Darach“ 7/86 30
„Dunjunz“ 3/87 44
„Dynamite Dan“ 8/86 35
„Early Maths“ 6/86 96
„Easy Wordstar“ 6/86 60
„Eidolon“ 4/86 33
„Eight Ball“ 7/86 13
„Eis und Feuer“ 1/87 77
„Electrosound 64“ 3/86 96
„Elektra Glide“ 5/86 13
„Elevator Action“ 4/87 11
„Elidon“ 3/86 38
„Elite“ 4/86 14
„Empire“ 6/86 38
„Empire“ 9/86 68
„Endurance“ 5/86 40
„Enduro Racer“ 4/87 41
„Equalizer“ 5/87 7
„Equinox“ 6/86 31
„Erbschaft, Die“ 9/86 72
„Erebus“ 3/87 18
„Erotika“ 5/87 56
„Escape from Doomworld“ 1/87 36
„Escape from Singe's Castle“ 3/87 6
„Eureka (Tips)“ 6/86 92
„European Games“ 9/86 40
„Everyone's Wally“ 8/86 38
„Explorer“ 3/87 32
„Express Raider“ 5/87 27
„Extensor“ 9/86 8
„Fairlight“ 4/86 34
„Fairlight II“ 3/87 37
„Falcon Patrol II“ 3/87 45
„Falklands 82“ 5/86 73
„Fast Tracks“ 5/86 73
„Father of Darkness“ 4/86 86
„Fat Worm blows a Sparky“ 3/87 51

„Fer & Flamme“ 5/87 56
„Fibuking“ 9/86 108
„Feud“ 5/87 18
„Fidget“ 5/87 29
„Field of Fire“ 4/87 48
„Fifth Axis“ 6/86 12
„Fight Night“ 3/86 14
„Fighting Warrior“ 3/86 13
„Filemaster“ 4/87 91
„Final Cartridge“ 7/86 52
„Final Cartridge“ 4/87 92
„Firelord“ 1/87 8
„Firetracks“ 5/87 34
„Flight Deck“ 7/86 69
„Flight Path 737“ 4/86 72
„Flight Simulator II“ 4/87 44
„Flip Flop“ 5/87 45
„Floyd the Droid“ 9/86 44
„FM Musicwriter“ 5/86 96
„Footballer of the Year“ 3/87 59
„Football Manager“ 1/87 63
„Forbidden Planet“ 6/86 32
„Force, The“ 5/86 16
„Formula One Simulator“ 4/86 72
„Frank Bruno's Boxing“ 7/86 31
„Frankie crashed on Jupiter“ 3/86 90
„Frantic“ 5/86 8
„Französisch-Lernprogramm“ 9/86 84
„Freeze Frame MK II“ 7/86 57
„Freeze Frame MK III“ 9/86 101
„Friday the 13th“ 4/86 18
„Frost Byte“ 9/86 51
„Full Throttle“ 8/86 52
„Fungus“ 1/87 12
„Future Knight“ 1/87 7
„Futurezoo“ 9/86 77
„GAC Grafic Adventure“ 7/86 60
„Galvan“ 9/86 51
„30 Games“ 5/87 31
„Game Maker“ 8/86 63
„Gamekiller“ 4/86 58
„GEM“ (IBM) 4/87 95
„Genesis“ 5/86 47
„Geopoli“ 9/86 84
„Gerry the Germ“ 6/86 37
„Get Dexter“ 6/86 12
„GFA-Basic“ 1/87 100
„Ghetto Blaster“ 4/86 39
„Ghost & Goblins“ 3/86 35
„Ghostbusters“ (Oldie) 4/87 38
„Gladiator“ 4/86 9
„Glass“ 7/86 14
„Glider Rider“ 9/86 55
„G-Man“ 1/87 12
„Go for Gold“ 1/87 51
„Goldrush“ 3/87 36
„Golf“ 9/86 45
„Golf Construction Set, The“ 6/86 51
„Goonies“ 5/86 38
„Grafik-Designer“ 7/86 63
„Grandmaster C-16“ 6/86 69
„Grandmaster C-16“ 7/86 64
„Grand Prix 500 cc“ 3/87 60
„Grand Slam Tennis“ 5/87 39
„Grange Hill“ 4/87 69
„Great Escape, The“ 9/86 54
„Great Fire of London“ 4/86 11
„Great Soccer“ 3/87 58
„Green Beret“ 6/86 12
„Groovy Garden“ 1/87 17
„Growing Pains of Adrian Mole“ 4/87 66
„Gunfright“ 3/86 17
„Gunslinger“ 7/86 57
„Gunstar“ 3/87 30
„Guzzler“ 9/86 10
„Gwendoline“ 6/86 18
„Gyroscope“ 4/86 34
„Hacker“ 4/86 90
„Hacker 2“ 8/86 74
„Hacker II“ (Tips) 1/87 82
„Halls of Gold“ 7/86 40
„Hans Hackers Network“ 6/86 59
„Hanse“ 5/86 87
„Happiest Days of your Life, The“ 9/86 33
„Happy Jack“ 9/86 67
„Hardball“ 5/86 6
„Hardcopy“ 1/87 101
„Harvey Headbanger“ 7/86 13
„Headcoach“ 8/86 67
„Heartland“ 8/86 36
„Heavy on the Magick“ 5/86 84
„Hectic“ 6/86 13
„Hellfire Warrior“ 9/86 76
„Hercules“ 9/86 18
„Hero of the Golden Talisman“ 3/86 35

c16chris

Anwender

Die „kleinen“ Ataris lernen Pascal

Programm: Kyan-Pascal, **System:** Atari 800XL/130XE, **Preis:** Ca. 300 Mark, **Hersteller:** Kyan-Software Inc., 1850 Union Street, 183 San Francisco, CA. 94123, USA, **Bezugsquelle:** Compy-Shop, Mülheim/Ruhr.

Strukturiertes Programmieren kommt immer mehr in Mode. Für viele Rechner gibt es schon länger Programmiersprachen, wie C, Pascal und Modula 2, die zum Strukturieren zwingen. Besitzer eines Atari XL oder XE mußten sich bisher gedulden; für sie gab es bislang kaum etwas – doch: Ihr Warten hat jetzt endlich aufgehört. **KYAN SOFTWARE** aus San Francisco bietet für wenig Geld ein Pascal-Entwicklungssystem für einen Atari XL oder XE mit mindestens 48K RAM und einem Laufwerk an. Die neueste Version 2.0 kostet beim deutschen KYAN-Vertreiber COMPY-SHOP 298 Mark und wird auf einer beidseitig beschriebenen Diskette in einfacher Dichte geliefert.

Auf der Vorderseite findet man das DOS 2.5, KIX (eine neue Benutzeroberfläche), einen Editor, den Compiler und einen Macro-Assembler. Auf der Rückseite sind als Include-Files u. a. mehrere Funktionen zur Stringmanipulation gespeichert. Außerdem gibt es hier noch eine Laufzeitbibliothek. Zusätzlich kann man ein Toolkit erwerben, auch wieder auf einer beidseitig beschriebenen Diskette einfacher Dichte. Auf Seite 1 findet man weitere Include-Files mit Routinen zur Diskettenverwaltung, Cursorsteuerung, zur Abfrage von Funktionstasten und Joystick, aber auch mit Prozeduren zum Sortieren und Mischen von Dateien. Auf der Rückseite sind Beispielprogramme, die den Aufruf der gelieferten Routinen zeigen sollen. Dieses Toolkit braucht aber nur, wer stärker auf Systemebene programmieren will; für Einsteiger und Normalprogrammierer ist es nicht unbedingt notwendig.

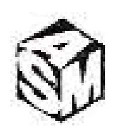
Beide Disketten haben keinen Kopierschutz, man kann sich daher so viel Backups wie gewünscht anfertigen. Mit dem Programm wird eine über 250 Seiten starke, englischsprachige Dokumentation in einem stabilen Ringbuch geliefert. In dieses Ringbuch kann man auch die 60 Seiten Dokumentation einheften, die zum Toolkit gehören. Das Handbuch ist so einfach geschrieben, daß jeder, der auch nur etwas Englisch beherrscht, beim Lesen keine Schwierigkeiten haben wird. Nach Informationen aus Amerika ist in Zusammenarbeit mit dem deutschen Großhändler ein deutsches Handbuch geplant, das zusätzlich zum englischen erworben werden kann. Leider war aus Deutschland nichts näheres hierüber zu erfahren.

Die ersten drei Kapitel des Handbuchs beschäftigen sich auf wenigen Seiten mit dem Installieren (also dem sinnvollen Verteilen der gelieferten Dateien auf verschiedene Disketten) und der Benutzung von Editor und Compiler. Eine Überraschung ist das vierte Kapitel. Hier wird auf 167 Seiten eine so gründliche Einführung in Pascal gegeben, daß man sich für den Anfang die Anschaffung eines Lehrbuches sparen kann. Für kleine Programme zum „Warmwerden“ mit Pascal reicht das Tutorial völlig aus, ein Lehrbuch ist erst nötig, wenn man tiefergehende Probleme hat. In den letzten beiden Kapiteln werden der Assembler sowie das KIX beschrieben. Das Kapitel über KIX wurde ganz ans Ende gestellt, um den DOS-gewöhnten Anfänger nicht zu überfordern. Es hätte aber besser am Anfang stehen sollen, denn gleich bei der Installation braucht man KIX-Kommandos. Auch der Start von Editor, Compiler und eigenen Programmen wird nur unter KIX erklärt. Man kommt um das KIX nicht herum, deshalb sollte man besser gleich den Sprung ins gar nicht so kalte Wasser wagen und sich damit vertraut machen. Kompliziert ist KIX wirklich nicht.

Fängt man mit dem Installieren an, stellt man sehr schnell fest, daß auf der Diskette nur noch wenig Platz für eigene Programme bleibt. Zuerst kann man durch Formatieren in erhöhter Dichte mehr Platz gewinnen, danach empfiehlt es sich aber auch, Dateien für selten benötigte KIX-Funktionen zu löschen. Oder aber, man kopiert Compiler und Assembler auf verschiedene Disketten. Mit nur einem Laufwerk verbringt man dann aber mehr Zeit mit dem Kopieren von einer Diskette zur anderen als mit Programmieren und Austesten.

Hat man diese erste Hürde überstanden und von der so zusammengestellten Diskette gebootet, erscheinen eine Copyright-Meldung sowie ein „%“, das Prompt von KIX. Gibt man etwas ein, sucht KIX auf der Diskette nach einem Programm mit diesem Namen. Das gefundene Programm wird geladen und ausgeführt. Die meisten Funktionen lassen sich durch Eingabe von zwei Buchstaben aufrufen. Der Nachteil des KIX ist das Laden der Funktionen von Diskette. Hat man keine RAM-Disk, kostet es jedesmal viel Zeit.

Der Editor ermöglicht alle üblichen Cursorbewegungen sowie das Verschieben, Kopieren und Löschen von Blöcken. Suchen und Ersetzen von Zeichenfolgen geht recht schnell. Durch Eingabe von ESC H kann man sich zu jeder Zeit eine Liste der Funktionen des Editors ansehen. Ein Nachsehen im Handbuch ist so oft nicht nötig. Die verwendeten Tastenkombinationen sind nicht dieselben wie bei *Wordstar* und dem Editor von *Turbo-Pascal*. KYAN hat hier Tastenkombinationen (wie zum Beispiel CTRL-R für „Wort nach rechts“) gewählt, die sich leicht merken lassen. Da die nötigen Buchstabentasten zur Cursorsteuerung so auf der gesamten Tastatur verteilt sind, ist man aber häufiger mit dem Suchen nach der richtigen Taste beschäftigt. Blöcke aus anderen Dateien schon beim Editieren einzulesen, ist nicht möglich. Die Include-Files werden erst vom Compiler in das Hauptprogramm eingebunden. Die Gefahr, erst anhand der



Fehlermeldungen zu sehen, daß noch Variablen zu deklarieren sind, ist groß, besonders, wenn die mitgelieferten Includes benutzt werden. Diese sollte man sich unbedingt vor Gebrauch ansehen.

Der Pascal-Compiler ist genaugenommen ein Pre-Compiler, der das Pascal-Programm erst einmal in ein Assembler-Programm übersetzt. Dieses wird dann ohne weiteres Zutun des Benutzers vom Macro-Assembler in einen fast lauffähigen Objektcode umgewandelt. *Fast* lauffähig deshalb, weil auf der gleichen Diskette, auf der sich das assemblierte Programm befindet, auch die Laufzeitbibliothek LIB vorhanden sein muß. Man kann die Bibliothek mit der Append-Option des Copy-Befehls vom DOS an das Programm anbinden. Das so entstandene Programm ist dann allein lauffähig, belegt aber auch fast 100 zusätzliche Sektoren auf der Diskette. KYAN verspricht im Handbuch, daß fortgeschrittene Programmierer den in Assembler geschriebenen Source-Code der Runtime-Library erwerben können. Nicht benötigte Routinen können dann fortgelassen werden, so daß die fertigen Programme kürzer werden. Ebenso kann man die Routinen für den eigenen Bedarf modifizieren. Das Erzeugen einer Zwischendatei in 6502-Assembler hat zwei Vorteile. Zum einen wird das Einbinden von Assemblerprozeduren in ein Pascal-Programm sehr einfach gemacht. Eine Assemblerprozedur im Pascalprogramm wird am Anfang und Ende mit a gekennzeichnet. Diese eingeklammerten Zeilen werden beim Compilieren ohne Änderung in das erzeugte Assemblerprogramm eingefügt. Zum anderen hat ein in Assembler bewanderter Programmierer die Möglichkeit, das Assemblerprogramm vor dem Assemblieren noch zu optimieren, um so das Programm zu kürzen und Zeit bei der Ausführung zu sparen. Der Nachteil ist auch hier wieder der Platzbedarf auf der Diskette. Bei großen Programmen bleibt einem gar nichts anderes mehr übrig, als auf einer Diskette zu kompilieren und auf einer anderen zu assemblieren, so daß man viel Zeit mit dem Kopieren von Dateien verbringt. Im Handbuch kann man lesen, daß der Assembler auf hohe Geschwindigkeit beim Assemblieren ausgelegt ist. Dafür sind einige Features wie Cross-Referen-ce-Listings oder linkfähiger Object-Code nicht implementiert. KYAN verweist hier auf spezielle Assembler sowie die bereits erwähnte Include-Möglichkeit. Diese sind aber kein Ersatz für das Linken. Beim Linken werden vorkompilierte Module zusammengebunden. Man spart Zeit beim Kompilieren, da nicht jedesmal das ganze Programm übersetzt werden muß. Include-Files werden aber immer mit dem gesamten Programm zusammen übersetzt, die Zeitvorteile des Linkens können sie deshalb nicht bieten.

Bei der Implementation hat KYAN sich an den ISO-Standard gehalten. Als Erweiterungen wurden lediglich die Ein- und Ausgabe von Strings mit READ und WRITE sowie das Chainig von Programmen, das im Handbuch gut erklärt wird, vorgesehen. Funktionen, die darüber hinausgehen, müssen entweder selbst geschrieben oder aber per Include-File eingebunden werden. Beim Chaining, d. h. dem Aufruf eines Programms durch ein anderes, können beide Programme sogar auf gemeinsame Variablen zugreifen. Man kann so größere Programme, die am Stück nicht in den Speicher passen, in kleinere Teile zerlegen, die dann von einem Rahmenprogramm aufgerufen werden.

```
User Device: D1:
            KYAN PASCAL MAIN MENU
Option          Description
ed              Editor
pc              Pascal Compiler
as              Assembler
DOS             DOS 2.5
cat             Concatenate files
cd              Change user device
chmod           Change write protection
cp              Copy files
format          Format disk
ls              List directory
mv              Rename file
pwd             Print working device
rm              Remove file
sd              Screen dump
menu            Display this menu
```

Die Firma KYAN vergleicht ihr Pascal mit dem am weitesten verbreiteten Pascal für den Z80-Prozessor (hier soll wohl *Turbo-Pascal* gemeint sein?!). Es wird behauptet, von KYAN-Pascal kompilierte Programme seien etwa doppelt so schnell. Beim Rechnen mit REAL-Zahlen, die als 13ziffrige BCD (!) implementiert sind, soll der Compiler einen genauso schnellen Code produzieren wie andere, die nur mit geringerer Genauigkeit arbeiten. BCD bedeutet Binär Codierte Dezimalziffern. Im Gegensatz zu anderen Compilern, die die Zahl als Ganzes codieren, wird hier jede der 13 Dezimalziffern einzeln codiert. Durch BCD-Arithmetik werden Rundungsfehler oftmals vermieden, die Ergebnisse werden also genauer.

Ein Geschwindigkeitsvergleich mit *Turbo-Pascal* auf einem Atari ST mit CP/M-Emulator zeigt, daß ein KYAN-Programm um ein Drittel langsamer ist. Berücksichtigt man allerdings die unterschiedlichen Taktfrequenzen, so dreht sich der Spieß um: Dann nämlich ist KYAN um etwa 50% schneller. Die Rechenergebnisse des mit dem KYAN-Compiler erzeugten Programms waren, wie erwartet, tatsächlich genauer als die des *Turbo-Pascals*. Die Compilationszeiten sind zwar nicht übermäßig lang, jedoch um ein Vielfaches länger als die von *Turbo-Pascal*.

Natürlich läßt sich auf dem kleinen Atari kein Pascal wie auf dem ST implementieren. KYAN hat hier aber gute Arbeit geleistet. Besitzer größerer Rechner waren erstaunt, was für gute Programme es für dieses „Spielzeug“ gibt. Obwohl es das KYAN-Pascal auch für den C-64 und den Apple II gibt, ist Einsteigern, die gleich Pascal programmieren wollen, auch die Kombination KYAN-Pascal mit einem Atari zu empfehlen: Für wenig Geld (beim momentanen Dollarkurs um die 800,-) bekommt man hier den Rechner mit Diskettenstation und das Pascal. Eine preiswertere Möglichkeit, Pascal zu programmieren, gibt es zur Zeit wohl nicht. *Peter Thielmann*

Positiv: BCD-Arithmetik mit 13 Stellen; echter 6502-Maschinencode wird erstellt; Editor und Makro-Assembler werden mitgeliefert; Include-Files möglich; hervorragende Dokumentation
Negativ: Relativ hoher Preis

„Reine Fakten“

Programm: Faktura 86, **System:** Spectrum mit Opus-Diskettenlaufwerk/Beta Disk, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller/ Bezugsquelle:** Kai Uffenkamp, Soft- und Hardware, Gartenstr. 3, 4904 Enger.

FAKTURA 86 von **KAI UFFENKAMP** wurde speziell für Kleinbetriebe und mittelständische Unternehmen geschrieben. Mit diesem Programm ist es möglich, auf 500 Kunden per Kundennummer zuzugreifen. Selbstverständlich können auch die Adressen frei eingegeben und bearbeitet werden. Pro Kunde werden folgende Daten gespeichert:

1. Ein Kundenname mit bis zu 25 Zeichen
2. Die Straße mit max. 25 Zeichen
3. Die Postleitzahl mit max. 4 Stellen
4. Der Ort mit bis zu 25 Zeichen

FAKTURA bietet Ihnen nun die Möglichkeit, Rechnungen, Gutschriften, Lieferscheine und Angebote zu schreiben. Ohne Probleme lassen sich auch Adreßaufkleber und Kundenlisten erstellen. Dabei kann sowohl leeres als auch mit einem Firmenkopf bedrucktes Papier verwendet werden. Die Blattaufteilung und ein Teil der Texte lassen sich schnell festlegen oder ändern.

Ein großer Pluspunkt des Programms ist die Schnittstelle zu *Lagerverwaltung*, das ebenfalls von KAI UFFENKAMP angeboten wird. Damit wird es möglich, 1000 Artikel zu verarbeiten. Mit diesen beiden Programmen können die Ausgänge (z.B. über Rechnungen) automatisch vom Bestand abgezogen werden. Auch bei FAKTURA 86 gibt es zwei Mehrwertsteuersätze. Zusätzlich kann man bei jeder Position einen extra Rabatt gewähren.

Die Menüsteuerung ist recht einfach und somit vom Anfang an durchschaubar. Sämtliche Eingaben werden in Bildschirmmasken gemacht. Bei allen Eingaben gibt es über die EDIT-Taste eine Hilfestellung, die über die gerade benötigte Eingabe informiert. Als besonderen Service paßt Ihnen KAI UFFENKAMP das Programm (gegen Aufpreis) an Ihre individuellen Bedürfnisse an. Ein ausführliches deutsches Handbuch rundet das Programm ab. **Fazit:** Wer ein solches Programm noch braucht, der sollte zugreifen.

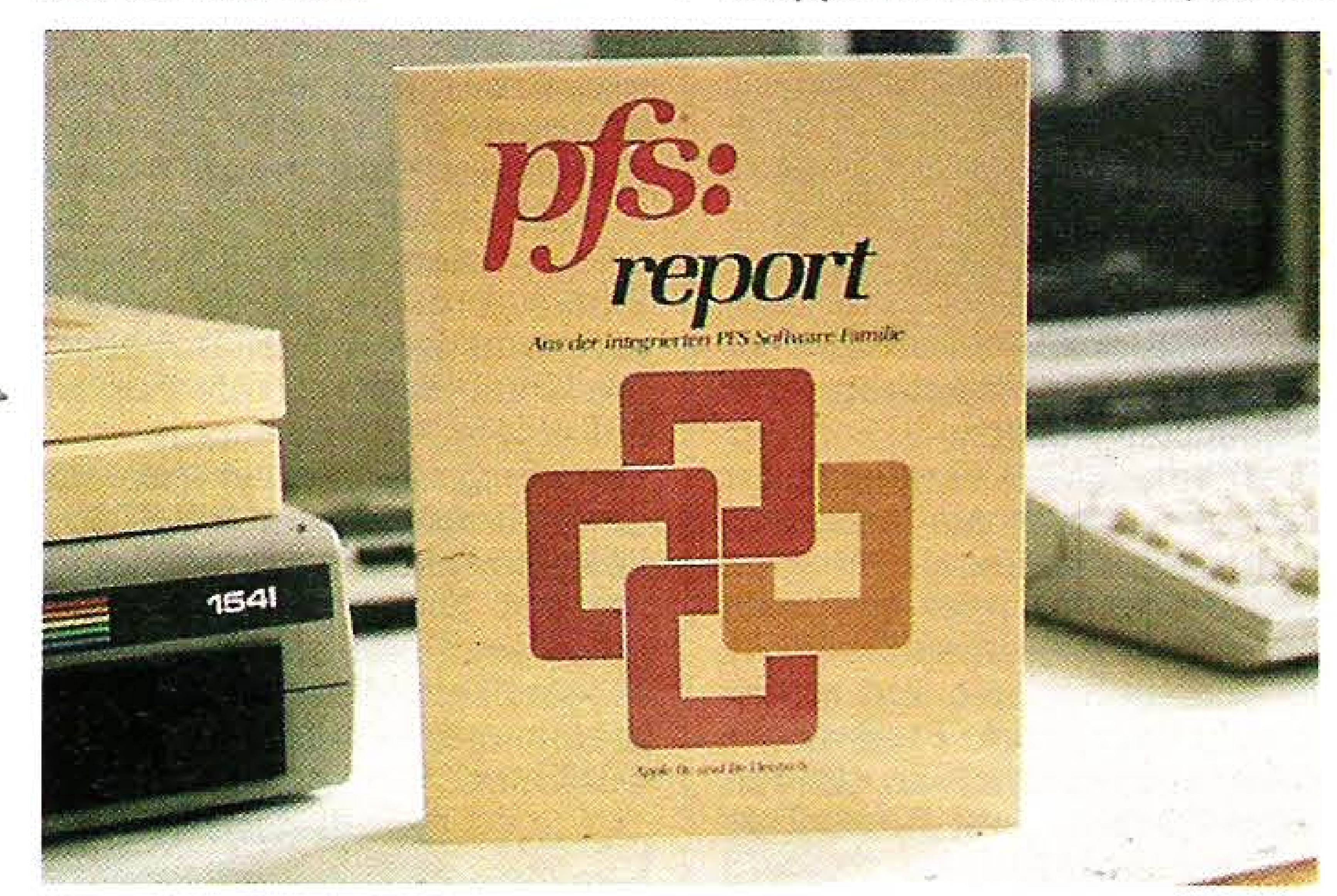
ss

Positiv: Einfach zu handhaben; Arbeitsablauf in Kleinbetrieben wird vereinfacht; Verbindung mit *Lagerverwaltung;* gute Hilfsfunktion; deutsche Anleitung.
Negativ: Nur für Opus-Disk/ Beta-Disk erhältlich.

Es muß nicht immer IBM-PC sein

Programm: PFS Write, PFS File, PFS Report, **System:** Apple IIc, Apple IIe (80 Zeichenkarte, 64k Karte), **Preis:** je 158 DM, **Hersteller:** Software Publishing Corporation, 1901 Landings Drive, Mountain View, CA 94043 USA, **Bezugsquelle:** Teledienst, Klaus Nissen Wölfel, Gebrüder-Lang-Str. 7, Postfach 101039, 6360 Friedberg, Tel. 06031-91650.

Obwohl der Apple zu den ältesten Rechnern auf dem Markt gehört, zumindest die Version „IIe", gibt es immer wieder neue Software-Produkte für diesen Computer. **PFS**, so nennt sich das neues Softwarepaket für den anspruchsvollen Anwender. Das Programmpaket besteht aus 3 einzeln zu erwerbenden Programmen, welche wir hier gerne etwas näher vorstellen möchten.



PFS-WRITE

Wie der Name schon sagt, handelt es sich hier wieder einmal um ein sogenanntes Textprogramm. Wie bei allen modernen Textprogrammen verfügt auch PFS-WRITE über einen bildschirmorientierten Texteditor sowie über komfortable Menüführung. Besonders zu erwähnen ist, daß neben dem Handbuch auch alle Meldungen und Menüs des Programmes in die deutsche Sprache übersetzt wurden. Der Befehlssatz bzw. die Anzahl der möglichen Funktionen gehen weit über den Standard eines Textprogrammes hinaus. Das Markieren, Löschen, Kopieren oder Verschieben von Textblöcken läßt sich ebenso einfach bewerkstelligen wie das Suchen und Ersetzen bestimmter Textstellen oder Worte. Sehr nützlich ist hier auch der „JOKER", welcher unbekannte Buchstaben im Suchwort ersetzen kann.
Ein markierter Textblock läßt sich durch das Betätigen einer CTRL-Sequenz entweder linksbündig, rechtsbündig oder zentriert ausrichten. Da immer nur ein markierter Block formatiert wird, kann das Format eines Dokumentes bzw. Briefes auch nachträglich sehr schnell verändert werden. Neben der eigentlichen Formatierung erlaubt das Programm auch bestimmte Markierungen für Fettschrift und Unterstreichungen. Es versteht sich von selbst, daß diese Schriftarten nur auf dem Drucker sichtbar werden. Andere Schriftarten können in Form einer Steueranweisung zum Drucker übertragen werden.
Besonders interessant ist bei PFS-WRITE allerdings die Schnittstelle zum Programm PFS-FILE. Über diese Schnittstelle ist das Programm in der Lage, Serienbriefe oder Rundschreiben an eine bestimmte Gruppe zu adressieren, deren Adressen mit PFS-FILE abgelegt wurden.
Alles in allem hat PFS-WRITE einen guten Eindruck auf mich gemacht. Obwohl sicherlich auch andere gute Textprogramme für den Apple II existieren, besticht PFS-WRITE durch die hervorragende deutsche Dokumentation und die einfache Handhabung.

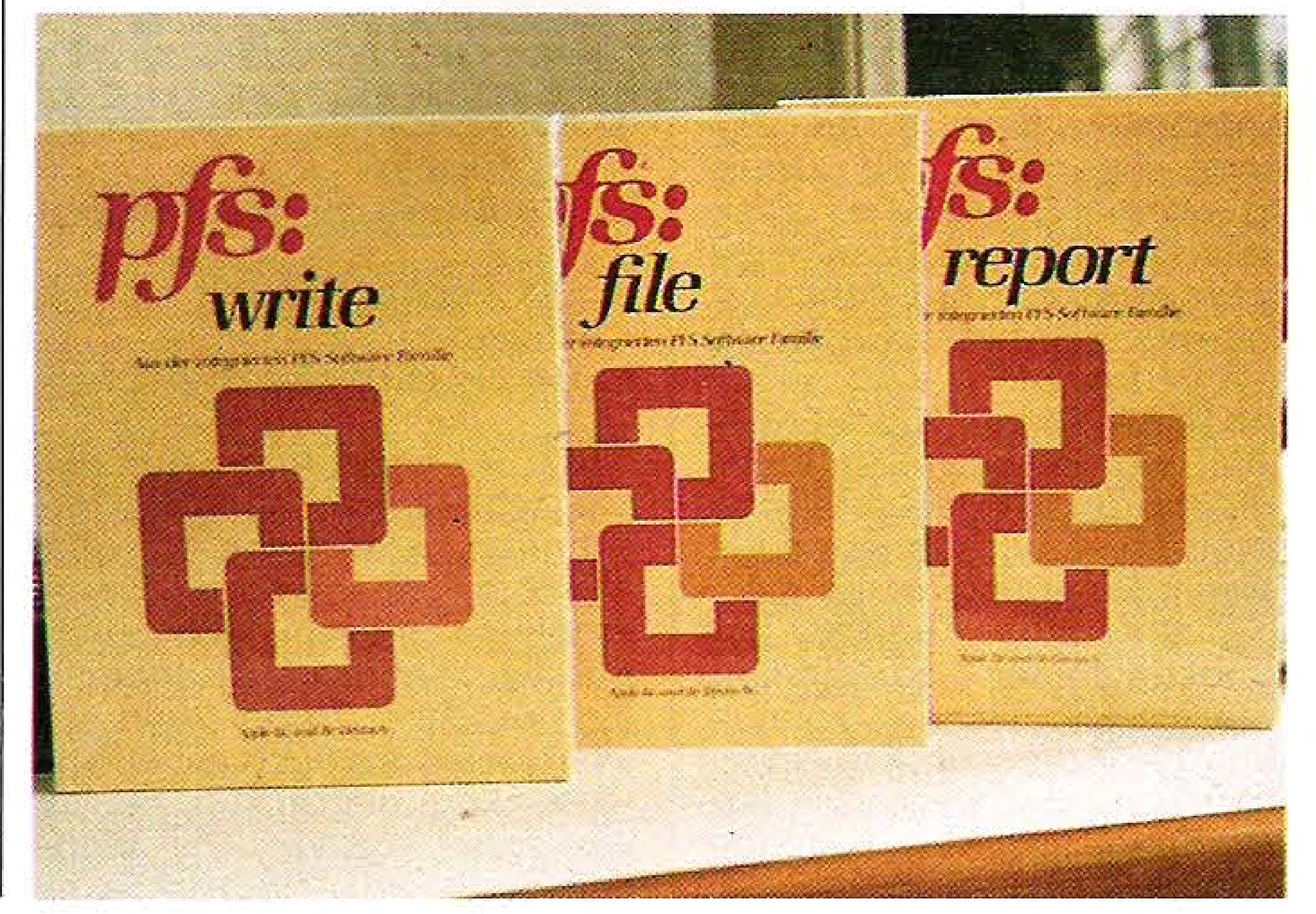
Positiv: Einfache Bedienung, Komfortable Menütechnik (Deutsch), Hervorragendes Handbuch (Deutsch), Zahlreiche Funktionen
Negativ: Relativ hoher Preis

PFS-FILE

Bei PFS-FILE handelt es sich um ein leistungsfähiges Dateiprogramm zum Verwalten von Adressen und wichtigen Daten. Im Gegensatz zum Textprogramm PFS-WRITE arbeitet dieses Programm wahlweise im 40- oder 80-Zeichen-Modus. Auf diese Weise kommen auch die Käufer, welche bisher den Kauf einer 80-Zeichen-Karte scheuten, in den Genuß dieses Dateiprogrammes. Die Bedienung dieses Programmes ist ebenso wie bei dem Textprogramm speziell auf den Anfänger zugeschnitten. Nachdem das Programm zum ersten Mal aufgerufen wurde, erscheint folgendes Hauptmenü:

1. Datei entwerfen
2. Hinzufügen
3. Kopieren
4. Suchen/Bearbeiten
5. Drucken
6. Löschen

Bevor man die eigentlichen Datensätze eingeben kann, muß erst einmal über den Menüpunkt 1. ein entsprechendes Eingabeformular erstellt werden. Für die Erstellung eines Eingabeformulars, Profis reden gerne von der Eingabemaske, dient ein bildschirmorientierter Editor.
Dieser Editor gestattet dem Anwender größtmögliche Freizügigkeit. Er hat die Möglichkeit, das Eingabeformular entsprechend der geplanten Anwendung anzupassen. Wie bei komfortablen Dateiprogrammen üblich, erlaubt PFS-FILE auch mehrseitige Formulare zu definieren, abzuspeichern oder wieder zu laden. Das erste Feld im Eingabeformular wird von PFS-FILE immer als Indexfeld angesehen. Dies bedeutet, daß der schnellste Zugriff auf einen bestimmten Datensatz immer nur über dieses Feld möglich ist. Insbesondere wenn man Datensätze sortieren möchte, sollte man das Feld mit dem Suchkriterium am Anfang des Eingabeformulars definieren.
Hat man erst einmal eine entsprechende Maske entworfen, so kann über den Menüpunkt 2 des Hauptmenüs die eigentliche Eingabe erfolgen. Über die Taste TAB gelangt man während der Eingabe von einem Feld zum anderen. Ist die Maske entsprechend mit Daten aufgefüllt, lassen sich diese mit der CTRL-W-Sequenz auf Diskette abspeichern. Danach kann man entweder weitere Datensätze eingeben oder über die Taste „ESC" zum Hauptmenü zurückkehren. Über weitere CTRL-Sequenzen läßt sich während der Eingabe auch ein bestimmter Datensatz ausdrucken, löschen oder editieren.
Über den Menüpunkt 3 des Hauptmenüs lassen sich entweder Formulare, Entwürfe oder ganze Disketten kopieren. Auf diese kann man Formulare oder andere Dateiinformationen auf eine Sicherheitskopie übertragen.
Neben dieser Eigenschaft lassen sich auch Datensätze zweier Dateien über betimmte Formularfelder übertragen. Sogar die Umkonvertierung von einer 40 Zeichen- auf eine 80 Zeichen-Bildschirmdarstellung ist in diesem Menüpunkt möglich.
Der Menüpunkt 4. erlaubt schließlich das gezielte Suchen nach einem Datensatz. Es ist möglich, alle Felder als Auswahlkriterium zu verwenden, sogar Kombinationen von Feldern lassen sich als Auswahlkriterium verwenden. Wie schon erwähnt, ist das erste Feld der Eingabemaske mit einer Indexdatei versehen und erlaubt somit schnellstmögliche Suche.
Das Wichtigste eines Dateiprogrammes ist schließlich die Möglichkeit, die eingegebenen Informationen auch aufs Papier bringen zu können. Zu diesem Zweck besitzt PFS-FILE den Menüpunkt 5. für Drucken. Hier kann man wählen, welches Formular man wie oft ausdrucken möchte. Zusätzlich kann gewählt werden, ob die Feldnamen mitgedruckt oder weggelassen werden sollen. Durch die Angabe der Zeilenzahl pro Blatt lassen sich beispielsweise auch Adressaufkleber bedrucken.
Mit dem letzten Menüpunkt des Hauptmenüs lassen sich schließlich bestimmte Formulare einer Datei vollständig löschen.



Fazit: PFS-FILE ist ein relativ einfaches Dateiprogramm welches sich insbesondere gut für den Einsteiger eignet. Profi-Anwender vermissen bei diesem Programm allerdings immer noch etwas mehr Flexiblität bei der Definition eines Datensatzes.

Positiv: Einfache Bedienung, Menütechnik (Deutsch), Maskeneditor
Negativ: Nur ein Indexfeld möglich, Relativ hoher Preis

PFS-Report
Dieses Programm ist als Unterstützung zu PFS-FILE gedacht und ist alleine nicht lauffähig. PFS-REPORT läßt sich nutzen, um aus vorhandenen PFS-Dateien tabellarische Berichte zu erstellen. Auch dieses Programm arbeitet wie schon PFS-File wahlweise im 40- oder 80-Zeichen-Modus. Um jedoch alle Möglichkeiten von REPORT auszunutzen, wird vom Hersteller empfohlen, zwei Diskettenlaufwerke zu verwenden.
Ein PFS-Bericht kann bis zu 9 vertikale Spalten besitzen. Beim Verarbeiten der Informationen in Ihren Dateien plant REPORT das Aussehen des Berichts so, daß der verfügbare Platz am besten genutzt wird. Er kann die Informationen in Ihren Dateien alphabetisch oder numerisch sortieren, und es können mit numerischen Informationen auch Berechnungen durchgeführt werden.
Auf diese Weise ist mit PFS-REPORT beispielweise möglich, eine Inventure-Liste oder eine Liste aller verkauften Artikel zu erstellen. Im Prinzip leistet REPORT eigentlich die Aufgabe, welche in komfortablen Dateiprogrammen als Verknüpfungsfunktion schon integriert ist. Bestimmte Felder können so verknüpft werden und das Ergebnis als Entscheidungskriterium für den Ausdruck weiterverwendet werden. Auf diese Weise läßt sich das Programm PFS-FILE weit über die Standardgrenzen eines Dateiprogrammen hinaus verwenden. Neben den Verknüpfungen erlaubt das Programm auch Berechnungen und Spaltenberechnungen. So läßt sich beispielsweise ausdrucken, wieviel Artikel in welchem Zeitraum zu welchem Gesamtpreis verkauft wurden.
Auch dieses Programm wird durch eine Menütechnik unterstützt und eignet sich deshalb auch für Einsteiger.
Da dieses Programm die einzige Alternative ist, um mit PFS-FILE auch bestimmte Verknüpfungen durchzuführen, eignet es sich insbesondere für Anwender, welche schon seit längerem erfolgreich mit PFS-FILE arbeiten. Anwender, die auf Verknüpfungen angewiesen sind und keines der beiden Programme besitzen, sollten sich überlegen, ob ein Dateiprogramm mit eingebauter Programmiersprache (Verknüpfungssprache) nicht besser geeignet ist. *Frank Brall*

Positiv: Erweitert die Möglichkeiten von PFS-File, Menügesteuert, Umfangreiches Handbuch
Negativ: Relativ hoher Preis, Arbeitet nur mit PFS-File zusammen

„Werkzeugkiste" für den Atari ST

Programm: ST-Toolkit, **System:** Atari ST, **Preis:** Auf Anfrage, **Hersteller:** Robotek Ltd., England, **Bezugsquelle:** Profisoft GmbH, Osnabrück.
Mit der Programmsammlung **ST-TOOLKIT** hat jetzt auch **ROBOTEK** seine Utilities vorgestellt. Diese Sammlung besteht aus vier unabhängig voneinander funktionierenden Programmteilen:

1) Einem Printerspooler
2) Einer Ramdisk
3) Einer Diskcopy
4) Einem Disk-Utility

Der PRINTERSPOOLER erlaubt die Benutzung des Computers, noch während der Drucker arbeitet. Zu diesem Zweck wird ein Teil des Computerspeichers als Druckerpuffer reserviert, der die auszudruckenden Daten zwischenspeichert und sie dann an den Drucker weitergibt.
Nach dem Starten dieses Programmteils gelangt der Benutzer zum Printer-Spooler-Dialogkasten, in dem ihm die Möglichkeit geboten wird, zwischen einem 16-, 32-, 48- oder 64K-Spooler zu wählen. Die Größe des Spoolers ist jedoch von der Speichergröße des ST-Computers abhängig. Bei weniger als 192KB freiem Speicherraum stehen nur die Optionen 16 und 32 zur Verfügung.
Ein sinnvolles Utility, wenn man bedenkt, wie lange der Ausdruck eines größeren Textes dauern kann. Drucker, die höheren Ansprüchen gerecht werden, haben ja meist schon einen Puffer eingebaut. Aber jeder, der sich so einen doch etwas teureren Drucker nicht leisten kann, wird froh sein, wenn sich die Wartezeit während des Ausdruckens um einiges verkürzt – besonders, wenn man sich öfter mit Textverarbeitung beschäftigt.
Die RAMDISK reserviert einen Teil des Speicherraums und simuliert eine Diskstation. Nach dem Starten des Programms erscheint wieder ein Dialogfenster, in dem man die gewünschte Speichergröße der Ramdisk einstellen kann. Wird eine Speichergröße gewählt, die größer ist als der im Computer zur Verfügung stehende Speicherplatz, so richtet das Programm automatisch die maximal zur Verfügung stehende Speicherkapazität als Ramdisk ein, die nach der Aktivierung als LAUFWERK D benutzt werden kann. Nun kann man diese Ramdisk oft nicht zusammen mit anderen Programmen, wie z.B. *Printmaster,* anwenden. Wenn man z.B. die Ramdisk als Datendiskette verwenden will, sucht das Programm nach dem Laufwerk mit dem Kennbuchstaben C:; die Ramdisk ist aber in jedem Fall nur unter D: zu finden. Der Zugriff kann also nicht erfolgen, was sehr ärgerlich ist. Gerade hier hätte man nicht sparen sollen, denn es gibt genügend Beispiele, wie man eine Ramdisk einrichten und den Kennbuchstaben selbst definieren kann.
Die DISKCOPY ist ein Programm, das beim Formatieren und Kopieren von Diskette behilflich ist. Das Programm kopiert allerdings nur vollständige Disketten, also keine Files. Zudem läßt sich nicht einstellen, ob man ein oder zwei Diskettenlaufwerke benutzt. Der letzte Punkt, der hier aufzuzeigen wäre, ist die große Konkurrenz an Kopierprogrammen: Die ST-Computer-Generation ist damit überschüttet. Hier gibt es wirklich gute Möglichkeiten der Verbesserung. Bedingt durch die Voraussetzung nur eines Laufwerkes beträgt die Zeit für den Kopiervorgang einer Diskette ca. 2 Minuten. Mir kamen beim Testen Zweifel, ob man sich hier nicht etwas mehr Mühe hätte geben können.
Die DISK UTILITIES bilden meiner Meinung nach den Höhepunkt der Programmsammlung. Dieser GEM-unterstützte Programmteil hebt sich wirklich deutlich von den anderen Programmen ab. Es dient der Archivierung der benutzereigenen Programmsammlung, damit man jederzeit einen optimalen Überblick über seine Programme hat. Nach dem Starten des Programms erscheint auf dem Bildschirm die Menüzeile:

1) RECORDS: Hier kann man eine Datei einlesen, Daten entfernen, sortieren oder alle Dateien löschen. Weiterhin kann man eine andere Diskette einlesen, die Records schreiben lassen (etwa nachdem sie sortiert wurden) oder als letzte Option das Programm verlassen.

2) AUSFUHR: Dieses Drop-Down-Menü regelt die Ausgabe der Dateiliste auf dem Bildschirm oder dem Drucker. Außerdem kann man einstellen, wieviele Dateien der Liste auf einer Druckerseite dargestellt werden sollen. Auf eine Seite passen maximal 40 Datensätze. Ein Nachteil des Programms besteht darin, daß man aus der Liste nicht die Dateilängen ersehen kann, was sicherlich zu diesem Zweck unbedingt notwendig wäre.

3) DISKETTE: Unter diesem Menü läßt sich die Option „neuer Name" anklicken, mit deren Hilfe man (wie man sich denken kann) der Diskette einen neuen Namen geben kann, etwa eine Nummer oder eine spezielle Bezeichnung.

Als Zusammenfassung wäre zu bemerken: Das Beste an dieser „Werkzeugkiste" ist die Idee. Die Kombination der Programme ist wirklich optimal, aber man hätte sich ein wenig mehr Mühe geben können. Das einzige der vier Programme, das meiner Meinung nach überdurchschnittlich ist, ist die Diskettenverwaltung. Ohne die Firma einer schlechten Leistung anklagen zu wollen, sollte man bemerken, daß es jede Menge nützlicher und gut strukturierter Programme von ihr gibt und ich deswegen etwas entäuscht von diesem Programm bin.

Jürgen Bartsch

Positiv: Gute Programmidee; guter Druckerspooler; gute Diskettenverwaltung

Negativ: Sehr freie Übersetzung der knappen Anleitung von Englisch in Deutsch; die Fähigkeiten des ST werden nicht voll genutzt, denn dieser Computer bietet (wie man auf dem Softwaremarkt erkennen kann), gute Möglichkeiten, Programme schnell und attraktiv zu gestalten; die Utilities im einzelnen sind nicht konkurrenzfähig (z.B. auf dem Gebiet der Ramdisks gibt es sehr viel bessere Programme).

Ein Stern am DFÜ-Himmel

Programm: StarComm, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 50 Mark, **Hersteller:** Sybex-Verlag, Düsseldorf.

Nach *Starpainter* und *Startexter* wird die „Star-Reihe" des Sybex-Verlags mit einem weiteren Programm fortgesetzt. Auf der voluminösen Verpackung las ich, daß **STARCOMM** zur Zeit das leistungsfähigste Kommunikations- und Terminal-Programm sei. Nun, dem wollte ich natürlich auf den Grund gehen. Gerade weil Datenfernübertragung jetzt immer beliebter wird, ist die Zahl der DFÜ-Programme relativ groß. Zur DFÜ braucht der einfache Anwender ein Modem oder einen Akustikkoppler, um die digitalen Signale des Computers in analoge Signale umzuwandeln, die dann per Telefon zu einem anderen Computer gesendet oder von diesem empfangen werden. Außerdem braucht man ein Terminalprogramm, mit dem man das Modem ansteuern kann. Die Hauptaufgabe eines solchen Terminalprogrammes ist natürlich in erster Hinsicht das Senden und Empfangenn von Daten, um so eine Kommunikation mit Datenbanken und Mailboxen zu ermöglichen. Da jedoch in der „Mailbox-Welt" kaum ein einheitlicher Standard herrscht, muß man das Terminalprogramm jeweils an den Partner anpassen. So müssen die Baudrate, die Anzahl der Daten-/Stopbits, das Übertragungsverfahren (halb- bzw. vollduplex) und einige andere wichtige Parameter vom Anwender frei wählbar sein. Doch dies soll fürs erste reichen. Kommen wir zu den Eigenschaften von STARCOMM.
Zu den einzelnen Funktionen gelangt man mittels einer sehr komfortablen Menüsteuerung. Im Hauptmenü kann man zwischen 8 Programmpunkten wählen.



1. Kommunikation

Nachdem man diesen Punkt angewählt hat, fällt der veränderte Bildschirmaufbau auf. Die oberste Bildschirmzeile muß für eine Statuszeile herhalten. In dieser Zeile ist eine Anzeige für die Betriebsart integriert, die durch einzelne Buchstaben dargestellt wird. Ein weiterer Buchstabe zeigt an, ob eine korrekte Verbindung zwischen beiden Computern stattfinden kann. Rechts neben den Statusbuchstaben befindet sich eine Uhr, von der man die verbrauchte Zeit ablesen kann. Ganz rechts wird die aktuelle Anzahl der verbrauchten Zeichen des 50000 Bytes großen Puffers angezeigt. Nun folgen 21 Zeilen freier Kommunikationsbildschirm. Die restlichen Zeilen geben die Belegung der Funktionstasten an, mit denen die einzelnen Funktionen im Kommunikationsmode angesteuert werden können:
F1: Empfangen an/aus (das Empfangen von Daten kann hier unterbrochen werden, um diese im Puffer abzuspeichern)
F2: Puffer senden (hier können Daten aus dem Puffer gesendet werden)
F3: File empfangen (die empfangenen Daten werden nicht im Puffer, sondern auf Diskette abgelegt)
F4: File senden (Gegenfunktion zu F3)
F5: XModem-Download (spezielles Verfahren zur sicheren Datenübertragung. Die Daten müssen als sequentielles File auf Diskette gespeichert sein, um diese zu übertragen)
F6: XModem-Upload (Gegenfunktion zu F5)
F7: Uhr-Reset (Uhr wird auf 0 zurückgestellt)
F8: Hauptmenü
Außerdem können die Funktionstasten mit bis zu 31 Zeichen langen Texten belegt werden, die dann mittels der Commodore-Taste abgerufen werden (so muß man oft benötigte Passwörter etc. nicht immer wieder eintippen). Schließlich wäre noch zu sagen, daß die Übertragung jederzeit durch die RUN/STOP-Taste unterbrochen werden kann. Der nächste Programmpunkt beinhaltet den Puffereditor

2. Puffer editieren

Der Bildschirmaufbau ist ziemlich derselbe wie im Kommunikationsmodus. Die Statuszeile gibt aber diesmal nur die Cursorposition an. Mittels der Funktionstasten lassen sich folgende Funktionen aufrufen:

F1: Zeile einfügen
F2: Puffer löschen
F3: Zeile löschen
F4: Optimieren (der geschriebene Text kann durch einfügen von RETURNs komprimiert werden, was sich positiv auf den Speicherplatz auswirkt)
F5: Seite zurück
F6: Puffer drucken
F7: Seite vor
F8: Hauptmenü

Mit diesem Editor können die Texte zur Übertragung vorbereitet werden, damit bei der Übertragung keine Zeit verloren geht. Empfangene Texte können zum Abspeichern oder Ausdrucken aufbereitet werden. Ganz konnte mich jedoch der Editor nicht überzeugen, da doch einige komfortable Funktionen (z.B. Textstellen kopieren) fehlten. Dies soll aber nicht heißen, daß der Editor schlecht wäre. Er hebt sich doch vom Standard ab.



3. Übertragungsparameter

Um STARCOMM an Datenbanken etc. anzupassen, ist dieser Menüpunkt unentbehrlich. So kann man beispielsweise die Baudrate (möglich sind: 75/1200, 1200/75, 300, 600, 1200) verändern. Auch andere Parameter, wie Parität, Voll-/Halbduplex, Interfacetyp, Linefeed, Autoreturn und Wordwrapping, sind veränderbar. Die Grundeinstellung ermöglicht schon den Datenaustausch mit den meisten Mailboxen. Eine Liste mit allen zur Zeit bekannten bundesrepublikanischen und einigen ausländischen Mailboxen, die laufend erneuert wird, ist in der Anleitung enthalten. Dieser Liste kann der Anwender die jeweiligen Parameter der Mailbox entnehmen. Außerdem ist noch eine Liste mit den Telefonnummern für die Vermittlungsstellen von DATEX-P und Kontaktadressen von User Groups in der Bundesrepublik im Anhang der Anleitung aufgeführt.

4. Diskettenoperationen

Neben Directory und Floppybefehlen kann man hier den Puffer laden und speichern. Außerdem kann man sich eigene Parameterdateien (z.B. speziell für DATEX-P) laden und speichern. Als besonderer Clou wurde eine Option zum Laden und Speichern von BASIC-Programmen, um diese lauffähig zu übertragen.

5. Funktionstasten belegen

Dürfte soweit klar sein. Die Texte dürfen höchstens 31 Buchstaben lang sein und werden mit der COMMODORE-Taste aufgerufen.

6. Wählen

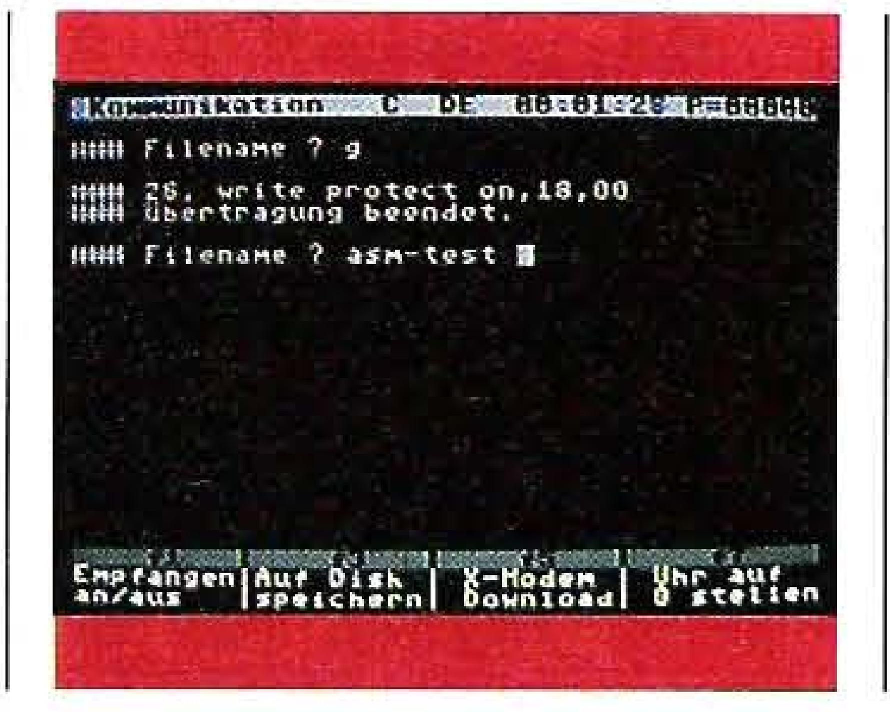
Dieser Menüpunkt ist nur mit einer im Anhang der Anleitung aufgeführten Wählschaltung benutzbar (wichtig: Die Wählschaltung darf in der Bundesrepublik nur an Nebenstellanlagen betrieben werden!). In diesem Menü hat man die Möglichkeit, eine maximal 22 Ziffern lange Nummer wählen zu lassen. Direkt nach dem Wählen springt das Programm in den Kommunikationsmodus. Da aber eine Mailbox öfter einmal besetzt sein könnte, bietet STARCOMM eine Wahlwiederholung. Weiterhin gibt es einen Scanner zum Suchen von Modem-AnschlÜssen. Außerdem kann man Telefonnummern in einer Liste speichern und jederzeit wählen lassen.

7. Sonstige Parameter

Im vorletzten Menüpunkt besteht die Möglichkeit, Farben umzuändern, den Drucker anzupassen usw.

8. Programm beenden

Sollte man vom Datendschungel genug haben, wäre dieser Punkt zu empfehlen.
Alle diese Menüpunkte werden in der sehr guten und verständlichen Anleitung näher erläutert. Auf der Diskette ist auch noch ein Programm namens KRYPTO enthalten, mit dem man Texte ver-/entschlüsseln kann.



Fazit: STARCOMM ist zur Zeit eines der stärksten Terminalprogramme, vielleicht sogar das leistungsfähigste überhaupt. Auf jeden Fall ist es sehr komfortabel geschrieben worden. Auch der Preis stimmt mit einem knappen 50-DM-Schein. Ich kann dieses Programm nicht nur wegen des Preises empfehlen. Bravo, Sybex-Verlag! *Torsten Blum*

Positiv: Sehr variabel; Funkttionstasten belegbar; BASIC-PRGs austauschbar; unterstützt Wählschaltung, Word Wrap

Negativ: Der Texteditor hätte komfortabler gestaltet werden können

„Schlüsselerlebnis"

Programm: ST Key, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 90 Mark, **Hersteller:** Robtek Ltd., England, **Bezugsquelle:** Profisoft, Osnabrück.

ST KEY ist ein speicheresidentes Programm für die Atari-ST-Computer, mit dem man die zehn Funktionstasten des Atari ST frei programmieren und für seine Anwendungen optimal einsetzen kann. Mit den 10 Funktionstasten lassen sich, aufrufbar in Verbindung mit der Shift-Taste, 20 Funktionen frei definieren. Texte, wie sie z.B. immer wieder in Briefen vorkommen ("Mit freundlichen Grüßen", „Sehr geehrte Damen und Herren") können mit einem einfachen Druck auf die entsprechend definierte Funktionstaste aktiviert werden. Eine ähnliche Anwendung kann man sich natürlich auch bei der Benutzung einer Dateiverwaltung vorstellen, indem man die Funktionstasten mit Wörtern belegt, die man sonst öfter tippen müßte. Das erspart viel Arbeit und beschleunigt die Eingabe von Daten. Die definierten Funktionen kann man auf Diskette abspeichern und von dort wieder in den Arbeitsspeicher des Computers übernehmen. Die Funktionstastenbelegung bereits bestehender Programme (wie z.B. die von 1st Word) kann ohne weiteres den Erwartungen und Wünschen des Anwenders angepaßt werden. Die Funktionstastenbelegungen können beliebig lang sein. Die Funktionstasten werden der Reihe nach einzeln programmiert. Solange das ST-KEY-Programm geladen und aktiviert ist, kann man die Funktionstasten sogar vom Desktop aus jederzeit programmieren.
Der zweite Teil des Programms existiert in Form eines Desk-Accessoires, das jederzeit vom Desktop aus aufgerufen werden kann, und somit auch jederzeit eine freie Verfügung des Benutzers über die Funktionstasten garantiert. So ist es z.B. möglich, mitten im laufenden Programm eine andere Belegung der Funktionstasten von der Diskette einzuladen und diese weiterzuverwenden.

Das Programm ST-KEY ist meiner Meinung nach ein sehr fähiges Programm, das besonders durch seine hohe Flexibilität besticht. Es stellt für jeden Programmierer, der endlich einmal die Funktionstasten seines ST-Computers sinnvoll nutzen will, einen großen Wert dar. Die zweite Zielgruppe, für die die Benutzung des Programms eine große Hilfe sein wird, sind alle diejenigen, die öfter an einer Dateiverwaltung sitzen und sich ärgern, wenn sie den Namen XYZ zum hundertsten Mal eingeben müssen (ich spreche hier aus eigener Erfahrung). Ein anderes Anwendungsbeispiel wäre die Verwendung bei einer Textverarbeitung. Man stelle sich vor, etwa in einem Referat, dessen Name sehr lang und kompliziert ist, diesen so oft schreiben zu müssen, daß die Finger wund werden (an dieser Stelle seien alle Schüler gegrüßt!). Hier wäre es doch optimal, dieses Programm einzusetzen, um sich die Arbeit wenigstens etwas zu erleichtern. Ebenso wäre eine Anwendung natürlich auch beim Schreiben von Geschäftsbriefen denkbar, bei denen man die Funktionstasten etwa mit der Anrede oder der Grußformel am Schluß des Briefes belegen kann.
Bei ST-KEY ergeben sich also ungeahnte Möglichkeiten, die für das Programm sprechen. Hinzu kommt das gute Preis-/Leistungsverhältnis, wenn man bedenkt, wieviel umständlicher die Programmierung der Funktionstasten für einen Laien sonst ist. ST-KEY ist wirklich ein Programm, das in keiner Programmsammlung fehlen sollte.

Jürgen Bartsch

Positiv: Hohe Benutzerfreundlichkeit; einfachste Bedienung; gute, nicht zu ausführliche Betriebsanleitung; hohe Flexibilität; gutes Preis-/Leistungsverhältnis

Negativ: Ich konnte beim Testen dieses Programms keine negativen Punkte entdecken.

Immer wieder Daten

Programm: Datenmanager 84, **System:** Spectrum, **Preis:** Ca. 70 Mark (Opus-Diskette/Cartridge), **Hersteller:** MHS-Software, **Bezugsquelle:** U.a.Kai Uffenkamp, Soft- und Hardware, Gartenstr. 3, 4904 Enger.

Suchen Sie ein gutes Datenverwaltungsprogramm für den guten, alten Spectrum? Dann ist der **DATENMANGER 84**, der von **MHS SOFTWARE** geschrieben wurde und von **Kai Uffenkamp** vertrieben wird, genau das Richtige für Sie! Ob Sie nur Ihre Schallplattensammlung katalogisieren, ein Stichwortverzeichnis oder eine Inventur durchführen wollen – der DATENMANAGER 84 ist ein vielseitig verwendbares Datenverwaltungsprogramm, das sowohl im Hobby- als auch im Businessbereich angewendet werden.
DATENMANAGER 84 stellt Ihnen eine maximale Datensatzlänge von 5000 Bytes zur Verfügung. In diesem Rahmen können Sie mittels eines Maskengenerators beliebige Eingabemasken über beliebig viele Seiten mit einer beliebigen Anzahl von Feldern erstellen. Sie können alphanumerische-, numerische und Textfelder definieren. Die numerischen Felder einer Datei lassen sich auf Wunsch auch summieren (je nach Bedarf). Das Programm ist in der Microdrive-Version für bis zu 1000 Datensätze ausgelegt (maximale Zugriffzeit von 11 Sekunden); die Version für die Opus-Disk faßt bis zu 1200 Datensätze und hat (technisch bedingt) schnellere Zugriffzeiten. Eine weitere Version für die Beta-Disk ist in Arbeit.
Zum Glück ist auch eine Option für Sichereitskopien vorhanden (besonders brauchbar für Microdrive-Besitzer). Um aber Raubkopien vorzubeugen, hat jedes Programm eine eigene Seriennummer! Für jedes definierte Feld kann eine Indexliste erstellt werden. Im sequentiellen Zugriff können auch weit mehr als 1000, bzw. 1200 Datensätze abgespeichert werden. Vielfältige Suchmöglichkeiten, wie z.B. Globalsuche, Feldsuche und sogar inverse Suche (gilt für alle Datensätze, die eine Bedingung nicht erfüllen), garantieren einen schnellen Zugriff auf Ihre Daten. Unterstützt werden der ZX-Drucker, Centronics-Drucker und auch die RS-232-C-Drucker.
DATENMANAGER 84 ist unter BETA BASIC geschrieben. Es wurde hierbei sehr strukturiert programmiert, das heißt, daß alle Unterprogramme Prozeduren sind, die erst bei Bedarf geladen werden. Dadurch ist es dem User möglich, eventuell eigene Unterprogramme mit einzubauen oder das Programm individuell anzupassen. Aber keine Sorge – die Programmiergeschwindigkeit ist völlig ausreichend! Positiv ist auch die 64-Zeichen-pro-Zeile-Darstellung, die allerdings (wiederum technisch bedingt) auf dem Fernseher schlecht zu erkennen ist. Ein Monitor ist hier also von Vorteil. Doch die Benutzer von Textverarbeitungsprogrammen auf dem Spectrum sind mit diesem „Übel" ja bereits vertraut.
Trotzdem ist diese Dartsellung als gut zu bezeichnen, denn die Daten werden übersichtlich dargestellt. Und da der DATENMANAGER 84 ein deutsches Programm ist, fehlen natürlich auch die deutschen Umlaute nicht, und eine ausführliche Anleitung wird mitgeliefert. Der DATENMANAGER ist ein brauchbares Programm, das leicht nach eigenen Wünschen umgeändert werden kann. Die Benutzung ist unkompliziert, und man kann somit gleich voll loslegen. Sehr zu empfehlen!

Stefan Swiergiel

Positiv: Eigene Masken können erstellt werden; vielfältige Suchroutinen; Indexsort; Datei nach jedem Feld sortierbar; vielseitige Druckmöglichkeiten; Datensatzlänge bis zu 5KByte; einfache Benutzerführung; deutsches, leicht verständliches Handbuch; Sicherheitskopien können erstellt werden; Programm kann für den eigenen Bedarf umgeändert werden.
Negativ: .... –––

Thema „Pascal": Was kann „Mystic"?

Programm: Mystic Pascal, **System:** IBM PC min. 320kBytes und 100% Kompatible, **Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Mystic Canyon Software, POB 1010, Pecos NM 87552, **Bezugsquelle:** STS-Software, Postfach, 8600 Bamberg 1

Wohl keine Programmiersprache hat in den letzten Jahren so an Popularität gewonnen wie PASCAL. Genauer gesagt, eigentlich hat weniger Pascal die Hitlisten erobert, sondern vielmehr die inzwischen so berühmte Version TURBO-PASCAL von Borland. Der unglaubliche Erfolg dieser Version beruhte im wesentlichen auf folgenden Punkten:

- Ein enorm günstiger Preis
- Enorm schnelle Compilierzeiten
- Leistungsstarker Editor, Compiler und Runtime zusammengefaßt
- Compilierung wahlweise auf Disk oder in Speicher
- Kompletter ISO-Standard mit Erweiterungen



Es war und ist also kein Geheimnis, weshalb TURBO-PASCAL mehrmals zum Programm des Jahres gewählt wurde.

Seit einigen Monaten geht nun das Gerücht um, daß es eine noch günstigere und sogleich noch bessere Pascal-Version für den IBM-PC gibt. In zahlreichen Werbeanzeigen las man von **MYSTIC-PASCAL,** einem schnellen Pascal-Compiler mit Multitasking-Fähigkeiten für den Sensationspreis von 99 DM. Als begeisterter TURBO-PASCAL-Programmierer war dies Anlaß genug, diesem Compiler mal etwas näher auf die Finger zu schauen!

Offensichtlich gab es anfangs bei MYSTIC-PASCAL noch immer Schwierigkeiten bei der Auslieferung, denn die Testversion erhielt ich erst nach einigen Wochen Lieferzeit. Der deutsche Vertrieb **STS-SOFTWARE** schickte mir die Version MYSTIC-PASCAL Version 1.6c und kündigte gleichzeitig an, daß in den nächsten Wochen eine überarbeitete und stark erweiterte Version auf den Markt kommen würde.

Jetzt aber zu den getesten Eigenschaften von MYSTIC-PASCAL: Da MYSTIC-PASCAL in seinen grundlegenden Elementen TURBO-PASCAL ähnelt, möchte ich doch beide etwas näher miteinander vergleichen.

Alle Eigenschaften, denen TURBO PASCAL den riesigen Erfolg verdankt, wurden auch in MYSTIC PASCAL untergebracht, ja sogar teilweise verbessert. MYSTIC besteht wie auch TURBO-PASCAL aus einem Programmfile (107kByte), welches Compiler, Editor und RUNTIME-Library beinhaltet. Eine zweite Compiler-Version mit der Bezeichnung MYSTIC-87.EXE unterstützt den mathematischen Coprozessor 8087/287 und ist ansonsten mit der Standard-Version identisch.

Editor mit Pulldown-Menüs

Nach dem man das Programm unter MS-DOS aufgerufen hat, befindet man sich direkt im Editor. Bei diesem Editor handelt es sich natürlich um eine bildschirmorientierte Eingabe, ähnlich wie bei Turbo Pascal. Leider sind hier die Funktionen nicht ganz kompatibel zu TURBO-PASCAL (Wordstar), was das Umsteigen nicht gerade vereinfacht. Der größte Nachteil ist jedoch, daß bisher noch keine Blockoperationen in den Editor integriert wurden. Das Kopieren und Verschieben von Textblöcken, welches eigentlich beim Programmieren immer wieder notwendig wird, soll jedoch bei der nächsten Version von MYSTIC-PASCAL möglich werden. Das Bildschirmscrollen arbeitet bei MYSTIC ebenfalls entwas langsamer als bei TURBO, was allerdings die Arbeit mit dem Editor nicht unbedingt erschwert.

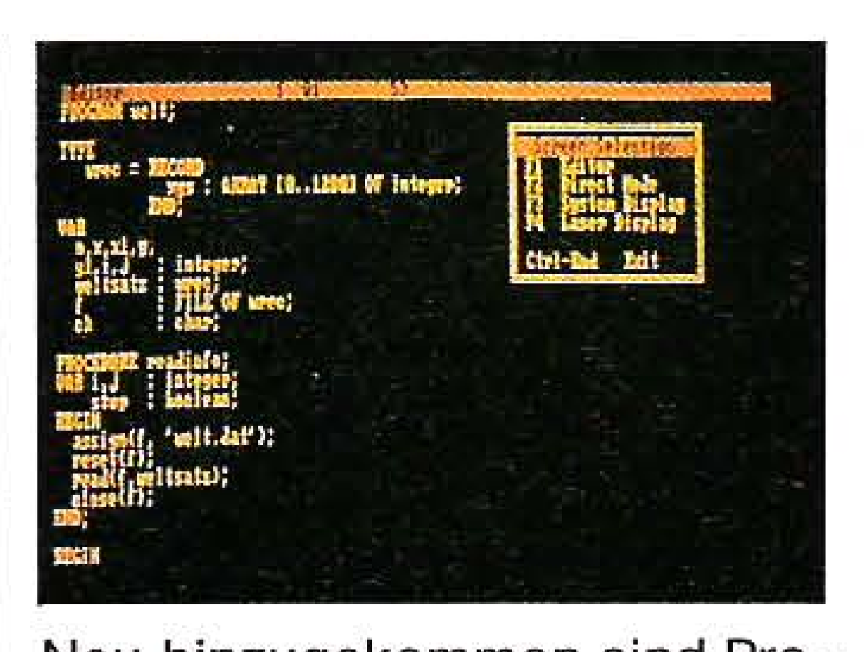
Möchte man ein Textfile laden, eines speichern oder eine andere Funktion aufrufen, so gelangt man jederzeit über die Funktionstasten in eine Art Pulldown-Menü und kann danach eine entsprechende Funktion anwählen. Das Anwählen geschieht bei MYSTIC fast ausschließlich über die Funktionstasten, deren Belegung sich je nach Modus verändert. Übrigens, wer Schwierigkeiten hat, sich alle Funktionen zu merken, kann bei MYSTIC jederzeit einen Hilfsbildschirm aufrufen.

Compilierung unübertroffen schnell

Um die Geschwindigkeit des Compilers zu testen, verwendete ich eines der mitgelieferten Demoprogramme. Nachdem ich diese geladen und die entsprechende Taste zum Compilieren betätigt hatte, meldete der bereits, daß er fertig sei. Es war für mich unglaublich. Zwar war das Programm nur einige Zeilen lang, jedoch hätte TURBO hier zumindest einige Sekunden benötigt. Jetzt wollte ich es genau wissen und versuchte, ein längeres TURBO-Listing von MYSTIC einladen zu lassen. Beim Laden brach jedoch MYSTIC immer wieder mit einer Fehlermeldung ab. Das Problem bestand darin, daß der MYSTIC-Editor nur Zeilen akzeptiert, die 80 Zeichen nicht überschreiten. Nach einer entsprechenden Änderung mit dem TURBO-Editor ließ sich das File problemlos von Mystic einlesen. Nachdem ich das Programm vom TURBO-Dialekt befreit hatte, betätigte ich gespannt die Taste zum Compilieren. Es ist unglaublich, ein Programm mit ca. 800 Zeilen wurde in ca. 2-3 Sekunden compiliert. Des Rätsels Lösung ist ganz einfach: MYSTIC besitzt einen ausgeklügelten Multitasking-Compiler, welcher das Programm bereits während der Eingabe bzw. in der Wartestellung analysiert und compiliert. Interessant ist nur, daß der Benutzer während der gesamten Eingabe eigentlich nichts von der mysteriösen Aktivität des Compilers erfährt.

MYSTIC-Dialekt?

Der Sprachumfang von MYSTIC erfüllt den bekannten ISO-Standard mit einigen Erweiterungen, auch Grafikprozeduren. Der TURBO-Programmierer wird hier jedoch vergebens nach den String-Befehlen suchen. Diese sollen jedoch in der nächsten Version von MYSTIC ebenfalls implementiert werden.



Neu hinzugekommen sind Prozeduren und Funktionen mit Multitaskingfähigkeit. Das bedeutet die Eigenschaften des Multitasking-Compilers lassen sich auch in Pascal-Programmen nutzen. Bis zu 100 Pascalprozeduren können bei MYSTIC gleichzeitig abgearbeitet werden. Über globale Variablen können sich die einzelnen Multitasking-Prozesse jederzeit verständigen. Etwa 7 Multitasking-Prozeduren eröffnen dem Programmierer eine Fülle von neuen Ideen und Möglichkeiten, von denen TURBO-Freunde leider nur träumen können. Fantastisch ist auch, daß von MYSTIC mehrere Bildschirmebenen mit unterschiedlichen Auflösungen verwaltet werden. Auch die störende 64k-Grenze wie bei Turbo existiert bei MYSTIC nicht. Der gesamte Speicher bis zu 640kBytes wird von MYSTIC unterstützt.

Eingebauter Mystic-Interpreter

Bisher haben wir nur davon gesprochen, wie schnell und wie einfach sich Programme in den Speicher compilieren lassen. Sicher wird sich so mancher TURBO-Freund fragen, ob diese Programme auch von MYSTIC aus gestartet werden können. Die Antwort ist: Ja! MYSTIC besitzt eine Art eingebauten Interpreter. Von diesem kann nicht nur ein Programm aufgerufen werden, sondern es können auch einzelne Prozeduren, ja sogar einzelne Befehle aufgerufen werden.

Ausführungszeiten

Vergleicht man die Ausführungszeiten von compilierten TURBO-Pascal-Programmen mit compilierten MYSTIC-Programmen, so schneidet letzteres fast immer etwas besser ab. Da wir im Test jedoch nur drei Programme fanden, welche sich mit beiden Compilern verarbeiten ließen, kann nicht festgestellt werden, ob MYSTIC immer der Schnellere ist.

Da MYSTIC direkt auf einige Maschinenroutinen zugreift, werden insbesondere die Bildschirmausgaberoutinen erheblich beschleunigt. Nachteil dieser Methode ist, daß MYSTIC selbst, sowie auch compilierte Programme nur auf 100% kompatiblen IBM-PC-Rechnern lauffähig sind. Auch die Taktfrequenz kann MYSTIC be-



einflussen, da die Multitasking-Prozeduren den Timer abfragen. Obwohl wir immer der Meinung waren, einen 100% kompatiblen Rechner in der Redaktion zu besitzen, gelang es uns beispielsweise nicht, die Grafik auf den Bildschirm zu bringen. Auch das mitgelieferte Installationsprogramm konnte nicht unser Problem lösen.

Kompakter Code durch Linker
Im Gegensatz zu Turbo werden mit MYSTIC echte EXE-Files erzeugt. Für diesen Zweck benötigt man allerdings einen Standard-Linker, wie er beispielsweise auf den MS-DOS-Systemdisketten zu finden ist. Nachdem der Linker auf die MYSTIC-Diskette übertragen wurde, wird dieser automatisch vom MYSTIC-Hauptprogramm verwaltet.
Der Linker, welcher bei Turbo fehlt, hat den Vorteil, daß compilierte Programme enorm kompakt werden. So ist es durchaus denkbar, daß ein compiliertes Pascal-Programm nicht mehr als 2 KByte der Diskette belegt; ein compiliertes Turbo Programm belegt in der Regel immer über 9 KByte. Dies kommt dadurch zustande, daß immer nur der Teil der RUNTIME in das Programm eingebunden wird, welcher auch wirklich benötigt wird.

Compilierte Programme ohne Multitasking-Fähigkeiten
Bis jetzt zeigte sich MYSTIC fast ausschließlich von seiner starken Seite, aber auch Schwachstellen sollen hier nicht verschwiegen werden. Die Stärken von MYSTIC sind eindeutig die Multitasking-Fähigkeiten, diese laufen jedoch nur im Zusammenhang mit dem MYSTIC-Compiler. Das bedeutet, daß compilierte EXE-Files keine Multitasking-Prozeduren oder Funktionen beinhalten können.

Es kommt noch schlimmer, denn auch sämtliche Grafikfähigkeiten sind nur im Zusammenhang mit dem Compiler lauffähig.

Es wird jedoch angekündigt, daß auch diese erheblichen Nachteile in der nächsten Version behoben werden.

Fazit:
Bei MYSTIC läßt sich sicherlich erkennen, daß dieses Programm auf dem Wege ist, alles bisherige in den Schatten zu stellen, allerdings ist es noch ein Stück Arbeit, bis aus der mageren Version 1.6c eine sichere und zuverlässige Alternative zu TURBO-PASCAL wird.

Besonders die fehlenden STRING-Befehle sowie die fehlenden Multitasking-Eigenschaften ohne Compiler-Umgebung, behindern die Erfolgsaussichten von MYSTIC-Pascal erheblich. Sollte jedoch wirklich in den nächsten Wochen die angekündigte Version erscheinen, so dürfte MYSTIC-PASCAL eine ernsthafte Konkurrenz für Turbo Pascal darstellen. Immerhin wird angekündigt, daß der bestehende Befehlssatz noch einmal um 50%-80% verbessert werden soll. Wir dürfen also gespannt sein, was uns hier noch Mystisches erwartet. *Frank Brall*

Positiv: Multitasking Compiler (Compilierung während der Eingabe), Pulldown-Menüs und Hilfen, eingebauter Pascal-Interpreter, Compiler, Editor, Monitor, kompakter Code durch Linker (wird nicht mitgeliefert), mehrere Bildschirmseiten (auch Grafik) werden verwaltet, Preis/Leistungsverhältnis sehr gut
Negativ: Multitasking- und Grafik-Fähigkeiten nur in Verbindung mit dem Compiler möglich, Editor ohne Blockoperationen, Editor verabeitet maximal 80 Zeichen pro Zeile, keine Prozeduren oder Funktionen zur String-Manipulation, arbeitet nur auf IBM-PC und 100% kompatiblen Rechnern, etwas magernes Handbuch

Der Zeichenmeister in Aktion

Programm: GEM Draw, **Sytem: Atari ST, Schneider PC, Preis:** Ca. 350 Mark, **Hersteller:** Digital Research, München.
GEM DRAW ist ein Zeichenprogramm, das sich besonders durch seine objektorientierte Handhabung auszeichnet. Dadurch hebt es sich von anderen Malprogrammen ab; denn mit GEM DRAW ist es dem Anwender möglich, exakt zu konstruieren. Sieben verschiedene Objekte sind unter GEM DRAW fest abgespeichert und können über eine Symbol-Menü-Leiste mit Hilfe der Maus aktiviert werden.

* **Rechtecke**
* **Rechtecke mit abgerundeten Ecken**
* **Ellipsen bzw. Kreise**
* **Polygone**
* **Kreisausschnitte**
* **Freihandzeichnen**
* **Text schreiben**

Wird zum Beispiel ein Kreis gewünscht, so fahren Sie mit dem Mauspfeil auf das Kreissymbol, welches am linken Bildschirmfenster zu sehen ist. Per Mausklick können Sie die von Ihnen ausgesuchte Option starten, so daß sie jetzt in der Lage sind, beliebig viele Kreise auf der Zeichenfläche zu erstellen. Jeder Kreis wird von GEM DRAW sofort als Objekt definiert und abgespeichert. Die von Ihnen geschaffenen Objekte können selbstverständlich jederzeit verändert werden, und das geschieht folgendermaßen: Sobald das Objekt mit einen Rahmen umgeben ist, wissen Sie, daß das Objekt „aktiviert" worden ist. Nun können Sie die äußere Form des von Ihnen ausgewählten Kreises verändern. Dies funktioniert nur, wenn der Kreis auch wirklich als Objekt definiert worden ist. Das so ausgewählte Objekt kann in seinem Äußeren Erscheinungsbild beliebig verändert werden. Das Duplizieren von Objekten ist unter GEM DRAW ebenfalls kein Problem. Sollten Sie einmal zuviel dupliziert haben, so können Sie das Objekt problemlos löschen. Mit „entlöschen" läßt sich der Vorgang wieder rückgängig machen.

Maßarbeit mit GEM DRAW
Für wirklich maßstabsgetreue Zeichnungen steht ein sehr nützliches Hilfsmittel zur Verfügung: das Lineal. Es kann in verschiedenen Maßeinheiten installiert werden, angefangen von Zehntel-Zentimeter- bis hin zu 2-Zentimeter-Abschnitten. Parallel zu dieser Einteilung läßt sich das Gitter hinzuschalten, welches nichts anders als ein Raster ist, der die Linealeinteilung auf dem Arbeitsblatt wiedergibt. Auch das Gitter kann der User ausschalten. Wie bei bei einem richtigen Zeichenarbeitsplatz stehen unter GEM DRAW verschiedene Formate des Arbeitsblattes zur Auswahl:

* **Format DIN-A 5**
* **Format DIN-A 4**
* **Format DIN-A 3**

Auch die Randbreite des Zeichenblattes kann genau festgelegt werden. Mit Hilfe der Zoomfunktion können Sie schrittweise das Arbeitsblatt heranzoomen, so daß der sichtbare Bildschirm einen Ausschnitt wiedergibt, der einem Rechteck von etwa 2 mal 3 Zentimetern entspricht. Jetzt können Details ausgearbeitet werden. Mit Zuhilfenahme der unteren Schiebebalken können Sie Ihr Bild dementsprechend plazieren. Wünschen Sie einen vollständigen Überblick Ihres Bildes, so klicken Sie einmal kurz die Vollbildfunktion an. Ein erneutes Anklicken führt Sie in den alten Zustand zurück. Texteinbindung ist mit GEM DRAW auch machbar, zum Beispiel kann problemlos eine Legende erstellt werden.

Fazit: Für Berufe im Grafikbereich ist GEM DRAW ein interessantes Anwenderprogramm, das sich durch relativ einfache Handhabung auszeichnet. Für Grafiker, die in Ihrem Berufsleben ständig mit speziell für diesen Zweck entwickelten Geräten der gehobenen Preisklasse arbeiten, können selbstverständlich keine Vergleiche angestellt werden. Zu einem Preis von cirka 350.– Mark erhält man ein Zeichenprogramm, das sowohl dem Einsteiger wie dem alten Hasen Freude machen wird. *W. Dalhoft*

Positiv: Professionelles und genaues Arbeiten möglich; zahlreiche Funktionen; UNDO-Befehl vorhanden
Negativ: Relativ hoher Preis

Professionell Programmieren mit dem Atari 800XL/130XE

Programm: BIBO-Assembler, **System:** Atari 800XL/600XL/400 mit 48kByte, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Compy-Shop, Erwin Reuß, Peter Bee, **Bezugsquelle:** Compy-Shop Software, Gneisenaustr. 29, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel. 0208/497169

Obwohl heute bereits zahlreiche Programme und Anwendungen in einer Hochsprache wie Basic, Pascal oder C geschrieben werden, muß man bei sehr zeitkritschen Aufgaben oft auf Maschinensprache zurückgreifen. Fast alle auf dem Markt befindlichen ATARI-Spiele wurden, zumindest teilweise, in Maschinensprache entwickelt. Es versteht sich von selbst, daß Maschinenprogramme von 10KByte oder 29KByte Länge nicht direkt in Maschinensprache programmiert werden können, hier verwendet der Profi einen sogenannten Assembler. Die Firma **COMPY-SHOP** verwendet beispielsweise für ihre Entwicklungen den sogenannten **BIBO-ASSEMBLER.** Da der BIBO-ASSEMBLER seit kurzem selbst von COMPY-SHOP vertrieben wird, haben wir dies zum Anlaß genommen, diesen Assembler etwas näher zu betrachten.
Der BIBO-ASSEMBLER wird auf einer ungeschützten 5 1/4 Diskette als Bootfile geliefert. Nachdem man die Diskette eingelegt und den Rechner eingeschaltet hat, befindet man sich einige Sekunden später im Eingabeeditor. Bei dem Editor handelt es sich um eine Art Line-Editor, welcher in etwa dem Basic-Editor entspricht. Zwar ist der Editor bildschirmorientiert, jedoch nicht in der Lage Assembler-Listings nach oben oder unten zu scrollen. Ansonsten ist dieser jedoch recht komfortabel, denn Assembleranweisungen lassen sich ebenso einfach eingeben, wie man es vom Atari-Basic gewohnt ist. Die Eingabesyntax entspricht weitgehend dem Standard anderer Assembler: Zeilennummer, Label, Mnemonic, Kommentar.
Leider sind die Befehle zum Listen, Laden oder ähnliche etwas gewöhnungsbedürftig, z.B. muß LOA für LOAD und LIS für LIST eingegeben werden. Hat man sich an diese Befehlsbezeichnungen jedoch erst einmal gewöhnt, so läßt sich mit dem Atari-Assembler gut arbeiten. Neben den Standard-Kommandos zum Laden und Abspeichern von Source Code stehen dem Programmierer auch Befehle zum Umnummerieren und sogar zum Kopieren von Assemblersequenzen zur Verfügung.
Leider entsprechen die verwendbaren Pseudo-Opcode-Anweisungen nicht unbedingt dem üblichen Standard, was allerdings den Einsteiger weniger interessieren wird. Hier eine kurze Übersicht aller möglichen Pseudo-Opcode-Anweisungen:

.OR	Originaladresse setzen
.TA	Targetadresse setzen
.OF	Objektcodefile erzeugen
.NO	Objektcode nicht im Speicher ablegen
.OB	Objektcode im Speicher ablegen
.LI ON	Listing einschalten
.LI Off	Listing ausschalten
.EN	Assemblierung beenden
.HX	Hexwerte einfügen
.DA	Daten einfügen
.AS	ASCII-Zeichen einfügen
.AT	Bildschirmzeichencode einfügen
.BL	Speicherblock mit einem Wert beschreiben
.IN	Includedatei in das Listing einfügen
.DF	Datenfile in Objektcode einfügen
.EQ	Einem Label eine Adresse zuweisen

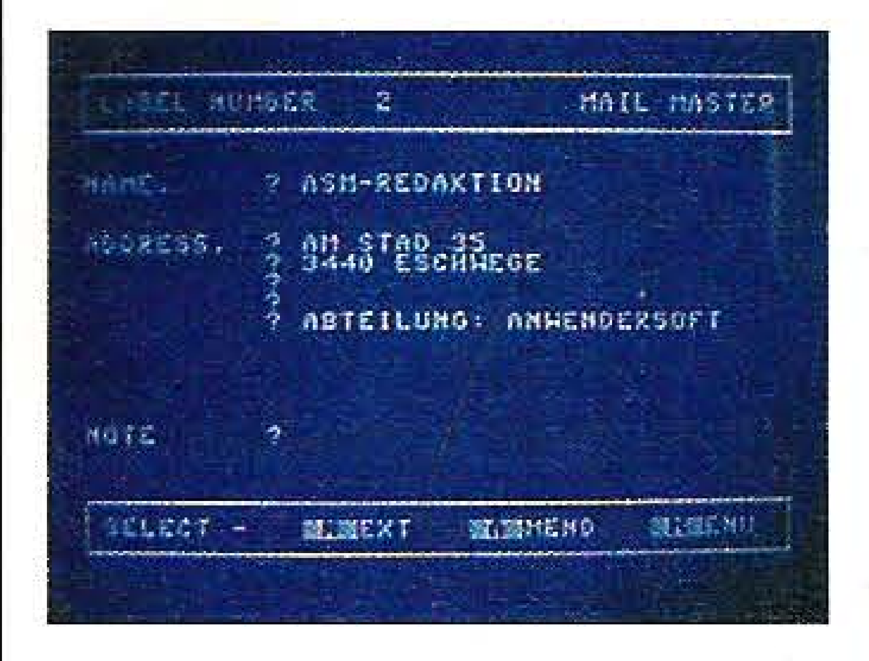
```
00010 ********************
00020 *      DEMO 2       *
00030 *   TEXTAUSGABE     *
00040 *      UEBER        *
00050 *   ROMROUTINE      *
00060 ********************
00070 -------------------------------
00080           .LI OFF
00090 -------------------------------
00100 HOLD      .EQ $F0      Hilfsregister
00110 -------------------------------
00120 START     LDY #0
00130 LOOP      LDA TEXT,Y   Zeichen Holen
00140           BNE ZEICHEN  Code Null?
00150           RTS          ja,Programmende
00160 *
00170 ZEICHEN   JSR CHAROUT  Ausgeben
00180           INY          Naechstes zeichen
00190           JMP LOOP
00200 -------------------------------
00210 CHAROUT   STY HOLD     Y-Register retten
00220           JSR ROMOUT   Zeichen ausgeben
00230           LDY HOLD     Y-Register restaurieren
00240           RTS          Zurueck
00250 -------------------------------
00260 ROMOUT    TAX
00270           LDA $E407    Indirekt ueber Stack
00280           PHA          in die Zeichenausgabe
00290           LDA $E406    des Roms springen.
00300           PHA
00310           TXA
00320           RTS
00330 -------------------------------
00340 TEXT      .HX 7D   Clear Screen
00350           .AS "Dieser Text wurde ueber die Zeichen-"
00360           .HX 9B   Naechste Zeile
00370           .AS "ausgaberoutine des ROMs ausgeben. "
00380           .HX 00
00390 -------------------------------
00400 *
00410 ;Programm wurde mit dem Textfile-
00420 ;Printer ausgedruckt
00430 *
00440 -------------------------------
```

BEFEHLSSATZ DES MONITORS

Befehl	*Bedeutung*
:	Schreibe in Adresse
;	Schreibe in Adresse
.	Speicher auflisten (von.bis)
+	Rechne HEX+HEX
-	Rechne HEX-HEX
,	Speicher auflisten (halbe Seite)
>	Suche nach (HEX, ASCII, ATASCII)
?	Register anzeige
=	Fülle Speicherbereich
"	ASCII Code
G	GOTO - Programmstart
L	Disassembliere Speicher
M	Verschiebe Speicher
Q	Rückkehr zum Editor
R	Sektor lesen
S	Programm verfolgen im Einzelschritt
T	Programm verfolgen
V	Vergleiche Speicherbereiche
W	Schreibe Sektor

Neben diesen zahlreichen und leistungsstarken Pseudo-Opcodes erlaubt der Assembler auch lokale Labels. Das bedeutet, es sind Labels erlaubt, welche nur für ein bestimmtes Unterprogramm gültig sind, mehrere Labels mit der gleichen Bezeichnung können also für verschiedene Adressen verwendet werden. Ein weiterer Vorteil gegenüber vielen anderen Assemblern besteht darin, daß zwei Assemblerlistings gleichzeitig bearbeitet werden können. Mit der Anweisung ED2 und RET kann jederzeit zwischen beiden Editoren umgeschaltet werden, ohne daß irgendwelche Daten verloren gehen. Weitere Kommandos erlauben jederzeit, das Directory aufzurufen, Source Code einzufügen und noch einiges mehr. Der eigentliche Assembliervorgang geht überraschend schnell und reagiert auf Eingabefehler mit einer entsprechenden Fehlermeldung.

Sollte der Fehler in einer Include-Datei gefunden werden, so wird diese automatisch in den zweiten Editor geladen und kann dort korrigiert werden.
Wurde der Source-Code erfolgreich assembliert, kann über den Befehl MON der eingebaute Maschinensprachemonitor aufgerufen werden. Hier kann ein entwickeltes Maschinenprogramm aufgerufen, überprüft, verschoben oder editiert werden. Neben dem Standard-Befehlssatz eines Monitors erlaubt der BIBO-Monitor auch Einzelschrittverarbeitung, was insbesondere die Fehlersuche enorm vereinfacht.



Alles in allem kann BIBO-ASSEMBLER sowohl dem Anfänger als auch dem professionellen Anwender nur empfohlen werden.

Frank Brall

Positiv: Zahlreiche Pseudo-Opcodes, Schneller Assembler, Eingebauter Monitor, Lokale Labels erlaubt, Include-Dateien möglich, Zwei Editoren
Negativ: Pseudo-Opcodes entsprechen nicht der Standardbezeichnung, Kein Full-Screen-Editor mit Scrolling

Datenverwaltung leicht gemacht

Programm: Zoomracks II, **System:** Atari 520 ST, IBM PC/XT/AT (mind. 348KByte), KAYPRO 2000, Morrow Privot, Data General DG-1 (mind. 512KByte), **Preis:** ca. 250 Mark, **Hersteller:** Microdeal, Box 68, St. Austell, Cornwall PL25 4YB, England, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg.

Wer bisher Probleme mit seinen Datenverwaltungen hatte oder mit den entsprechenden Programmen nicht so richtig klarkam, für den hat **MICRODEAL** endlich eine tolle Lösung parat, namens **ZOOMRACKS II.** Ich habe für Sie speziell die Atari-ST-Version mit zwei Zusatzprogrammen getestet. Dieses Programm ist teilweise eine Textverarbeitung, teilweise Database, teils Kalkulator und teils Organiser. Dabei werden Indexkarten zur Informationsverarbeitung benützt. Und was kann man damit anfangen? Nun, es lassen sich einfach und schnell Adreßlisten, Termine, Inventuren, Kundenverwaltung, Finanzverwaltung und noch eine Menge mehr mit verwalten.

Die Arbeitsweise von solchen Hilfsprogrammen ist eine ganz simple: Es werden einfach „Karteikarten" als Ablage benutzt, wobei die Größe einer solchen Karte vorher festgelegt werden mußte. Diese Größe kann dann auch in der Regel nicht mehr verändert werden. ZOOMRACKS ist dagegen ein „etwas anderes" Programm. Die „Karten" können nach Belieben vergrößert (ZOOM!) oder auch verkleinert werden. Es können maximal fünf Seiten an Text abgelegt werden. Die Formate für die Bildschirm- oder Drucker-Ausgabe kann sehr schnell neu festgelegt werden.

Eine besondere Funktion stellt das FIELDSCROLLING dar. Damit kann man quer durch den „Karteikasten" (sprich: Datenfelder) fahren und einzelne Informationen herauspicken. Selbstverständlich wird beim Atari das GEM-Betriebssystem voll ausgenutzt, beim IBM werden verständliche Ikonen dargestellt. Die Menüs erklären sich praktisch selbst (es sind genügend Help-Files vorhanden!); die Grundbefehle werden immer angezeigt. Zusatzbefehle lernen Sie nach und nach. Die Benutzung des gesamten Programmes ist wirklich kinderleicht!

Ein neues Datenfeld einzurichten, das ist nur eine Sache von Sekunden. Ein Feld kann bis zu 250 Zeilen mit je 80 Zeichen pro Zeile an Daten beinhalten (das ist 'ne ganze Menge!). Die Sortierroutine ist auch vom Feinsten: Es kann nach verschiedenen Prioritäten sortiert werden (nach Feldern, Karteninhalt, Labels usw.). Und damit noch nicht genug! ZOOMRACKS ist darüberhinaus noch kompatibel mit den meisten Textverarbeitungsprogrammen. Die ASCII-Files können normal geladen werden und kinderleicht – es reichen wenige, aber wirkungsvolle Befehle aus! – bearbeitet werden. Damit der Einsteiger in die Informationsverarbeitung am Anfang nicht überbelastet ist und den Überblick verliert (was bei diesem Programm sehr unwahrscheinlich ist), für den gibt es Zusatzprogramme, auf denen schon Felder und einige Funktionen vordefiniert sind. Zum einen wäre das **ACADEMIC STARTER PACK** zu nennen (besonders nützlich für Lehrer). Desweiteren gibt es das **ACCOUNTING STARTER PACK** (hilfreich bei der Finanzverwaltung), **COMPUTER STARTER PACK** (spricht für sich selbst), **HOME STARTER PACK** (alles, was zuhause anfällt, von der Einkaufsliste bis hin zur Scheckkartenverwaltung), **MANUFACTURING STARTER PACK** (für die Kalkulation von Produkten), **OFFICE STARTER PACK** (hiermit können Sie z.B. Verträge speichern), **SALESMAN STARTER PACK** (Bestellisten können bearbeitet werden). Als neueste Erweiterung ist nun das **BUSINESS STARTER PACK** auf den Markt gekommen, den ich besonders kleinen Firmen empfehlen möchte! Es lassen sich die Geschäftskorrespondenzen, Adreßlisten, Termine, Kalkulationen, Rechnungen, Schecks, Kundenservice u.a. mit verwalten. Jedes dieser Zusatzprogramme kostet etwa 35 Mark, und die Dinger lohnen sich auf jeden Fall! Und wer glaubt, daß ca. 250 DM für ZOOMRACKS II 'ne Menge Geld ist, der täuscht sich!. Ein besseres Preis/Leistungsverhältnis für derart gute Programme gibt es nicht! Die Routinen des Programmes sind sogar teilweise patentiert (das soll schon was heißen!!).

Also, wer tagein, tagaus mit Daten zu tun hat und schon längere Zeit nach einem guten, einfach zu bedienenden Programm Ausschau hält: **ZOOMRACKS II** ist da! Es wird Ihnen das Denken (z.T. jedenfalls) abnehmen. *Stefan Swiergiel*

Positiv: Einfache Anwendung, klare und informative Darstellung, zahlreiche Zusatzinformationen, ZOOM-Funktion, FIELDSCROLLING, Kompatibilität mit Textverarbeitungsprogrammen, Festplatte kann auch benützt werden, sehr vielseitige Anwendungsgebiete, nutzt den Speicher gut aus, zahlreiche Einführungsprogramme erhältlich, gutes Preis/Leistungsverhältnis, ausführliches Handbuch.
Negativ: Handbuch zur Zeit noch in Englisch

Mit schlechtem Beispiel voran – MAIL MASTER: Keine Meisterleistung!

Programm: Mail Master, **Preis:** Ca. 50 Mark, **System:** C-64, **Hersteller:** Financial Systems Software, England.

Auf einer farbenfrohen gelben Diskette liefert **FINANCIAL SYSTEMS** ihr neuestes Programm. Eben auf dieser Diskette befindet sich **MAIL MASTER**, ein weiteres Adreßverwaltungsprogramm in der schier endlos großen Masse an Programmen dieser Art auf dem C-64.

Fast immer ist das erste größere Programmprojekt eines Computerneulings ein Adreßverwaltungsprogramm, so daß es natürlich eine Vielzahl dieser Programme gibt. Professionelle Programme dieses Genres heben sich natürlich durch ihren Komfort, die Benutzerfreundlichkeit und ihre schnellere Verarbeitungsgeschwindigkeit ab, die meist durch Compilieren oder durch Maschinensprache herrührt. Doch: Ausnahmen bestätigen die Regel. Daß gerade diese Regel auf MAIL MASTER zutrifft, mußte ich schon nach dem Einladen und den ersten Spielereien feststellen.

MAIL MASTER ist ein mit einem Autostart ausgestattetes BASIC-Programm. Vielleicht wollten die Programmierer von FINANCIAL SYSTEMS ein Listen des Programms verhindern, da auch ein etwas komischer Run-Stop/Restore-Schutz eingebaut wurde. Doch gegen den Resetknopf war das Programm machtlos. Nach einem Renew kam dann die Enttäuschung: MAIL MASTER ist ein sage und schreibe 148 Zeilen langes Programm (besser: Programmchen). Mein Eindruck verschlechterte sich zusehends beim eigentlichen Test. Die Kürze des Programms machte sich auch in der Benutzerfreundlichkeit bemerkbar. Zwar sind alle Grundfunktionen eines solchen Programmes (Adressen ein-/ausgeben, suchen, speichern, laden und, man höre und staune, sogar drucken) vorhanden. Aber die Eingabefreundlichkeit läßt sehr zu wünschen übrig. Die Eingabe einer Adresse erfolgt über einfache Input-Befehle, was natürlich ein heilloses Durcheinander zur Folge hat. Die Ausgabe beim Suchen von Adressen (hier dient leider nur der Name als Suchfeld) kann nur auf Drucker erfolgen. Das alphabetische Sortieren der Adressen, ein fast selbstverständliches Feature, fehlt gänzlich.

Positives gibt es leider kaum zu berichten. Vielleicht wäre der Autostart hier zu erwähnen, obwohl man auf diesen lieber hätte verzichten sollen, um dem Anwender ein einfaches Umändern (so auch die Übersetzung der englischen Kommentare) und ein Verbessern des Programms zu ermöglichen. So hilft zur Zeit nur Resetknopf und ein Renew, so daß man MAIL MASTER ganz einfach abspeichern kann.

Eins kann man auf jeden Fall als Fazit sagen: MAIL MASTER ist eines der unzähligen Adreßprogramme, die es noch nicht einmal verdient hätten, in einer Listingzeitschrift zum Abtippen abgedruckt zu werden. Und nur um der farbigen Leerdiskette willen würde ich auf keinen Fall mein Geld ausgeben. *tob*

Positiv: Eventuell der Autostart, der dem User den Start des Programms abnimmt
Negativ: (Leider kann ich nicht umhin, alle übrigen Eigenschaften und Leistungsmerkmale des Programms als negativ zu bezeichnen.)

Konkurrenz für Loco Script

Programm: Tasword 8000, **System:** Schneider Joyce PCW 8256/8512, **Preis:** Ca. 130 Mark, **Hersteller:** Tasman Software, England, **Bezugsquelle:** Profisoft GmbH, Osnabrück.

Laut Amstrad und seinem deutschen Vertriebspartner Schneider ist der Joyce ein professionelles Textsystem, das komplett und einsatzbereit geliefert wird. Man weiß natürlich, was von solchen Werbeversprechen zu halten ist, und viele fragten sich, wo denn wohl der Schwachpunkt des ganzen Systems liegt. Nach einigen Unmutsäußerungen über Monitor und Drucker förderte der lange Praxiseinsatz schließlich den wahren Schwachpunkt zutage: das Textverarbeitungsprogramm *Loco Script*. Nicht, daß wir uns falsch verstehen: Viele Anwender sind mit diesem Programm vollkommen zufrieden, weil sie sich an die Unzulänglichkeiten der Software gewöhnt haben. Trotzdem bleiben noch viele Wünsche offen, die in vielen Fällen gar nicht auffallen, weil die Käufer des Systems Erstanwender sind, die nicht viel über die Möglichkeiten wissen, die in der elektronischen Texterfassung stekken.

So war es ein kluger Schachzug des englischen Softwarehauses **TASMAN**, das bekannte und beliebte *Tasword* auch für den Joyce anzupassen. Jetzt hat es die **PROFISOFT GmbH** komplett eingedeutscht und bietet es zu einem sensationellen Preis mit nicht minder sensationellen Features an. Zunächst einmal wird dem neuen Anwender die vollkommen neue Benutzeroberfläche auffallen, die bei *Loco Script* ja angeblich zukunftsweisend mit Pull-Down-Menüs vor sich ging. TASWORD 8000 arbeitet ausschließlich mit Tastaturkommandos, die über die Sondertasten ALT, SHIFT und EXTRA erreicht werden. Lediglich Disketten- und Druckkommandos werden über ein Hauptmenü abgewickelt. Die Einarbeitungszeit ist deshalb aber nicht länger, als bei *Loco Script*, denn alle Befehle werden übersichtlich in einer jederzeit abrufbaren Hilfsseite angezeigt. Ein Teil der Hilfsseite ist während der Arbeit immer sichtbar (siehe Abb.).

TASWORD 8000
Die Textverarbeitung
(C) Profisoft GmbH 1986
Hauptmenü

Textfile drucken Drucken mit Merge	D M
Textfile speichern Textfile laden Textfile einfügen	S L E
Zurück zum Textfile	Z
DiskFile anzeigen Discfile umbenennen FIle löschen	F U I
Programm verändern Tasword speichern	P T
checK spelling	K
Laufwerk ändern Usernummer ändern	A/B 0-8

0 Worte 1 Zeilen 0 Zeichen 92K Zeichen frei Drive/User: A/0
Laufwerk ist A:

Warum, werden Sie sich fragen, schlägt TASWORD 8000 den Konkurrenten *Loco Script* nun aber so eindeutig? Nun, da wäre an erster Stelle der Punkt Geschwindigkeit zu nennen. Wenn *Loco Script* Texte verwalten soll, die über mehr als vier Seiten gehen, wird das Scrolling unendlich langsam. TASWORD 8000 ermöglicht ein deutlich schnelleres Scrolling und Bewegen im Text. Insgesamt stehen 23 Kommandos zur Verfügung, mit denen man im Text auf komfortable Art und Weise hin und her springen kann. Besonders erwähnenswert sind dabei die sogenannten „Textmarker", die man an wichtige Stellen des Textes setzt, so daß man z.B. kapitelweise springen kann oder blitzschnell zu einer bestimmten Stelle gelangt. Der einzige Schwachpunkt an der ganzen Sache ist, daß TASWORD 8000 nicht die vorgegebenen Bewegungstasten der Tastatur benutzt.

Für das Aussehen des Textes ist eine Formatzeile zuständig, von der man 10 Formate definieren und dann an beliebigen Stellen im Text einsetzen kann. Das Setzen von neuen Rändern und Tabulatoren erfolgt im Editiermodus auf Tastendruck und erfordert keinen umständlichen Wechsel in irgendein Untermenü, in dem man sich erst noch durch diverse andere Voreinstellungen einarbeiten muß, wie das bei *Loco Script* der Fall ist. Auch die Definition von Fuß- und Kopfzeilen geht bedeutend schneller und bequemer vor sich: im Editiermodus wird der Text geschrieben und auf Tastendruck entsprechend als Kopf- oder Fußzeile übernommen.

Außergewöhnlich und bei *Loco Script* nicht im entferntesten vorhanden sind die Notepads, auf denen man sich Stichworte, Gliederungen Vokabeln etc. notieren kann und die sich, wie sollte es anders sein, wieder auf Tastendruck anzeigen lassen. Bei dieser Funktionenvielfalt regt sich im Joyce-Anwender eine schwache Hoffnung, und er fragt sich, ob nicht vielleicht sogar Mail-Merge möglich wird, das man bisher schmerzlich vermißte. Glücklicherweise werden wir von den Programmierern nicht enttäuscht: Serienbriefe können ohne Probleme erstellt werden, wobei die Files mit den entsprechenden Daten ebenfalls von TASWORD 8000 aus erstellt werden. Diese Funktion stellt allerdings nicht nur einfaches Einfügen aus anderen Datenfiles zur Verfügung, sondern erlaubt auch den bedingten Ausdruck. So kann man beispielsweise einen Brief an alle Leute schicken lassen, die in einem bestimmten Postleitzahlbereich liegen oder bei einer Firma zu einem bestimmten Warenwert eingekauft haben. Hiermit wäre das größte Manko beseitigt, das dem professionellen Image des Joyce noch im Wege stand.

man auf anderen Systemen noch gutes Geld bezahlen mußte, stehen dem Anwender acht neue Schriftarten zur Verfügung, die ganz neue Möglichkeiten der Textgestaltung eröffnen. Eine futuristische Computerschrift, eine faszinierende Schreibschrift oder Überschriften wie in der Zeitung sind nun kein Problem mehr.

Damit wäre der Reigen der Druckmöglichkeiten noch lange nicht beendet. Vielmehr eröffnen sich nun auch ungeahnte Möglichkeiten in der wissenschaftlichen Textverarbeitung, weil man jedem beliebigen ASCII-Zeichen bis zu 12 Steuerzeichen zuordnen kann, die zum Drucker gesendet werden. Unter Ausnutzung des Grafikmodus vom PCW-Drucker lassen sich damit vom Integralzeichen über griechische Sonderzeichen bis hin zu Widerständen alle Zeichen darstellen, die man sich wünscht. Damit man dafür aber nicht den ganzen Zeichensatz opfern muß, steht noch ein Extra-Zeichensatz für den Drucker zur Verfügung, so daß man insgesamt etwa 50 neue Zeichen erzeugen und umdefinieren kann. Zum eigentlichen Ausdruck steht dann noch einmal eine besondere Seite zur Verfügung, auf der man die Anzahl der Kopien, die Seitennumerierung, das Setzen der Kopf- und Fußzeilen, den Druckbereich und die Ränder beim Drucken angeben kann.

Sind Sie von TASWORD 8000 schon begeistert? Wenn nicht, dann werden Sie sofort Feuer und Flamme für das Programm sein, wenn Sie hören, daß man die Möglichkeit hat, sich eine


LÖSCHEN/EINSETZEN | CURSOR BEWEGEN
LÖSCHEN : ∃DEL→ Zeilenende | ▼△↑ Textanfang | ▼△← l. Rand | ∃← Seitenanfang
▼DEL Wort ∃←DEL Zeilenanf. | ▼△↓ Textende | ▼△→ r. Rand | ∃→ nächste Seite
▼CUT Absatz △DEL Zeil.(un=△CAN) | △← Zeilenanfang | △↑ hoch scrollen | ∃↑ schn. Hochscr.
CUT Block ▼△DEL Text löschen | △→ Zeilenende | △↓ runter scroll. | ∃↓ schn. Runtersc.
EINFÜGEN : △I Zeile/Zeichen | ▼← l. Wort | ▼↑ Abs.Anfang | ▼█ Bildsch.Anfang
▼COPY n/Blatt ∃I Einf. ein/aus | ▼→ r. Wort | ▼↓ Abs.Ende | △█ Bildsch.Ende
misch.=file ∃A auto ein/aus | ▼△L zu Zeile n | ▼△P zu Seite n | ▼△█ r.Ecke

TASWORD 8000 TUTOR

(c) 1987 by Profisoft GmbH Osnabrück

Willkommen im Tasword 8000 Tutor. Dieses Textfile wurde geschrieben, um Sie mit dem Gebrauch der Kontrolltasten vertraut zu machen.

Der Bildschirm, auf den Sie gerade zwangsläufik blicken zeigt den typischen Aufbau während der Arbeit mit diesem Textprogramm. In den ersten 9 Zeilen befindet sich die Hilfsseite; mehr darüber weiter unten. Unter der Hilfsseite befinden sich jene 21 Zeilen, in denen der Text von Ihnen eingegeben wird. Ganz unten befindet sich die Statuszeile, darüber die Ruler-Zeile. Die Statuszeile enthält nützliche Informationen über die Cursorposition und den Status der einzelnen Modi. R/J bedeutet Rechtsjustierung, W/W steht für Word Wrap. Jedesmal, wenn Sie den Cursor mit den entsprechenden Tasten oder bei der Texteingabe über den Bildschirm bewegen, zeigt Tasword in der Statuszeile die aktuelle Cursorposition an. Bewegen Sie den Cursor nun solange nach unten, bis Sie mehr von diesem Tutor sehen können.

Zeil 1|Spl 1|Seit 1|R/J an |W/W an |Einf. aus|Paging aus|STOP f.Hilfe |Numm.bl.aus|R0

Wenn wir jetzt auf die Möglichkeiten beim Ausdruck zu sprechen kommen, sind wir bei dem leistungsfähigsten Punkt des Programms angelangt. An erster Stelle muß dabei das Zusatzprogramm TASPRINT erwähnt werden, das quasi als kostenlose Zugabe mitgeliefert wird. Mit dieser Software, für die völlig individuelle Version zu erstellen. Man definiert also einmal die Druckersteuerzeichen, den Zeichensatz, die Druckfunktionen, die Notepads und auch die Formatzeilen und wählt dann den Menüpunkt „Tasword speichern" an. Sofort wird eine völlig eigenständige lauffähige Version auf Diskette

geschrieben, die nun schon nach dem Start alle notwendigen Voreinstellungen besitzt. Zusätzlich gibt es dann noch eine Option, in der sich die Bildschirmfarben, die Cursorform, der Zeichensatz eines beliebigen Landes und die Sonderzeichen für den Mail-Merge-Vorgang einstellen lassen. All das wird dann mit der entsprechenden Option abgespeichert und braucht nie mehr eingestellt zu werden.

TASWORD 8000 ist somit ein offenes System, das dem Anwender alle Möglichkeiten zum komfortablen Arbeiten bietet. Es beseitigt dabei die wichtigsten Mankos von *Loco Script* und stellt eine schnelle Bildschirmformatierung und eine leistungsfähige Mail-Merge-Funktion zur Verfügung. Der einzige Schwachpunkt gegenüber *Loco Script* liegt in der Suchen/Ersetze-Funktion, die nicht gerade schnell ist und nur nach maximal einem Wort suchen kann. Ansonsten kann das Programm jedem empfohlen werden, der halbwegs professionell mit dem Joyce arbeiten will. Auch all jenen, die sich schon an *Loco Script* gewöhnt haben, sei gesagt, daß sich die Umstellung auf jeden Fall lohnt.
(ta)

Positiv: Komfortable Bewegung im Text; leistungsfähiges Mail-Merge; TASPRINT wird mitgeliefert; unschlagbare Druckfunktionen; offene Konzeption durch individuelle Version; sehr gutes Preis-/Leistungsverhältnis

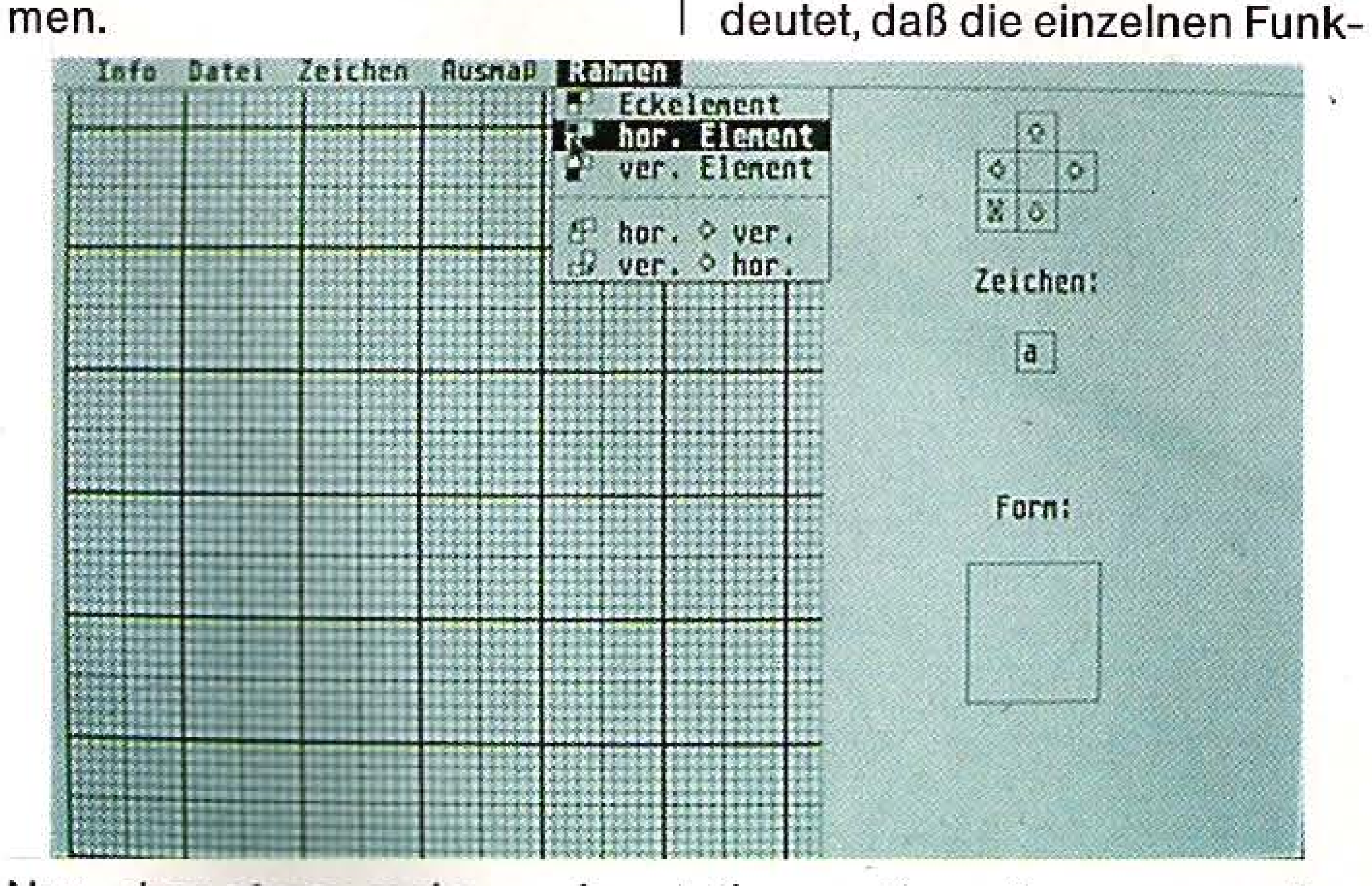
Negativ: schwache Suche/Ersetze-Funktion; Cursorbewegung nutzt nicht die vorgegebenen Tasten

Desktop-Publishing: Layout am Bildschirm

Programm: Type Studio ST, **System:** Atari ST, **Preis:** je 179 DM, **Hersteller:** Günther Software, Binterimstraße 41, 4000 Düsseldorf 1, **Bezugsquelle:** Leisuresoft, Kreisstr. 21a, 4600 Dortmund 30, Tel. 02304/8425

Offensichtlich ist die enorme Auflösung sowie die flimmerfreie Bilddarstellung des Atari ST ein magischer Magnet für sogenannte Desktop-Publishing-Programme.

Mit dem Programm **TYPE STUDIO ST** bietet die Firma **GÜNTHER SOFTWARE** erstmalig ein Programm zur Lösung individueller Layoutprobleme zum „Jedermannspreis" von 179 DM an. Das Programm wird vorerst nur für den ATARI ST mit monochromem Monitor angeboten. Um die Kompatiblität der ATARI-Versionen TS260 und TS520 zu gewährleisten, werden zwei speziell angepasste Versionen von TYPE STUDIO mitgeliefert. Der auf einer zweiten Diskette abgelegte FONTEDITOR arbeitet dagegen mit beiden Atari-Versionen zusammen.



Nun aber etwas mehr zu den Leistungen und Fakten dieses neuen Layout-Programmes. Ziel des Programmes ist es, mit Hilfe der Maus eine Druckseite nach Geschmack zu gestalten bzw. zu layouten. Um dieses Ziel zu erreichen, erlaubt das Programm Texte, welche im ASCII-Format auf Diskette abgelegt wurden, in den Rechner einzuladen und danach beliebig auf einer Druckseite zu plazieren. Man hat freie Wahl beim Positionieren der Zeilen, bei der Größe der Zeichen, beim Zeichensatz etc. Es können auch Textattribute vergeben und bestimmte Abschnitte mit einem Raster unterlegt werden. Auch verschiedene Schmuckrahmen für bestimmte Rubriken lassen sich mit dem Programm schnell erzeugen und an einer beliebigen Stelle plazieren. Natürlich ist es auch möglich, Grafiken einzuladen, zu plazieren und auf einem Drucker auszugeben.

Ein mitgelieferter FONTEDITOR erlaubt zusätzlich noch das Definieren von eigenen Zeichensätzen, Rahmen oder Füllmustern und erhöht somit die Möglichkeiten dieses Programmes beträchtlich.

Leider befinden sich zumindest bei unserer Demoversion keine üblichen Beispieldateien wie Grafiken, ASCII-Texte oder fertige Seiten auf der Diskette, was die Einarbeitung nicht gerade vereinfacht. Wie beim ATARI üblich ist auch dieses Programm voll GEM-unterstützt. Das bedeutet, daß die einzelnen Funktionen über die sogenannten Pull-Down Menüs aufgerufen werden. Um beispielweise einen Text zu layouten, muß folgendermaßen vorgegangen werden: Zuerst wird über den Menüpunkt DATEI ein entsprechender ASCII-Text von Diskette geladen. Nach der Wahl eines FONT (Schriftart) lassen sich die einzelnen Absätze über den Menüpunk TEXT POSITIONIEREN frei plazieren. Da die gesamte Bildschirmseite auch auf einem ST-Monitor nicht darstellbar ist, wird diese im Maßstab 1:2 verkleinert dargestellt. Die einzelnen Textblöcke werden durch maßstabgerechte Rechtecke symbolisiert. Wie unter GEM üblich können so die Textblöcke angeklickt und frei verschoben werden. Nachdem man die einzelnen Textblöcke auf der Druckseite entsprechend plaziert hat, kann diese auf Drukker, Bildschirm oder Diskette ausgegeben werden. Das Programm erlaubt es fast alle gängigen Drucker anzupassen (Voreinstellung EPSON), Voraussetzung ist allerdings eine Grafikbetriebsart.

Alles in allem ein durchaus hilfreiches Programm für den Layouter. Inbesondere der günstige Preis und die einfache Bedienung hebt das Programm aus der Masse der Desktop-Publishing-Programme hervor.
Frank Brall

Positiv: Gutes Preis/Leistungsverhältnis; Einfache Bedienung; Grafiken und ASCII Texte werden verarbeitet; Druckeranpassung für alle gängigen Matrixdrucker; Fonteditor; Umfangreiche deutsche Dokumentation
Negativ: Fehlende Demonstrationsdateien erschweren die Einarbeitung

Das gewisse Plus

Programm: Speedtrans Plus, **System:** Schneider CPC, **Preis:** ca. 40 DM, **Hersteller:** Softwarehandel F.G. Weber Hallerhüttenstr. 6 8500 Nürnberg 40.

Das Programm SPEEDTRANS, mit dem es möglich war, in einem bestimmten Verfahren abgespeicherte Programme auf Diskette zu übertragen, dürfte einigen Schneider-Usern sicher ein Begriff sein. Mit **SPEEDTRANS PLUS** von **Softwarehandel F. G. Weber** liegt nun eine neue, verbesserte Version vor. Mit dieser soll es nun möglich sein, auch Programme mit Überlänge, einschließlich des Titelbildes zu übertragen. Das Kopieren von Programmen geschieht vollautomatisch, der Name, unter dem das Programm abgespeichert wird, ist frei wählbar. Einzige Einschränkung: Der Name darf nur sieben Zeichen lang sein. Allerdings ist ebenfalls zu sagen, daß nur solche Programme kopiert werden können, die im Speedlock-Verfahren abgespeichert wurden. Das sind leider nicht sehr viele. Eine Liste der zu kopierenden Programme liegt Speedtrans bei. Während des Kopiervorganges werden drei Files erzeugt: Ein Binärlader, das Titelbild und das Programmfile. Negativ ist, daß ein Basic-Lader für das Programm, selbst erstellt werden muss. Dafür sind allerdings einige Beispiele vorhanden. Jedem potentiellen Käufer sei ans Herz gelegt, sich die Liste der zu übertragenden Programme anzusehen, um dann eine eventuelle Kaufentscheidung zu treffen.
O. Schmidt

Positiv: Erzeugt kompakte Files. Einfache Bedienung
Negativ: Nur relativ wenige Programme sind kopierbar.

GAME OVER! Kontakte, die Sie nutzen sollten!

A

8th Day, 18 Flaxhill, Moreton, Wirral, Merseyside L46 7UH.
Aackosoft, Postfach 3111, 2301 DC Leiden, Holland.
Aardvark, 100 Ardleigh Green Road, Hornchurch, Essex RM11 2LG. Tel. (00 44 40 24) 4 19 18.
Activision Deutschland GmbH, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 20 13 70.
Addictive Games Ltd., 7A Richmond Hill, Bournemouth BH2 6HE, Tel.: (0044202) 296404.
Advanced Memory Systems Ltd, 166-70 Wilderspool Causeway, Warrington WA4 6 QA.
Advance Software Promotions Ltd, 17 Staple Tye, Harlow, Essex CM18 7LX, Tel.: (0 04 42 79) 41 24 41.
Adventure Soft, Postbox 786, Sutton Coldfield, West Midlands B75 7SL. Tel.: (00 44 21) 3 78 13 71.
All American Adventures: siehe U.S. Gold!
Alligata, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (0 04 47 42) 75 57 96.
AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.
Americana: siehe U.S. Gold!
American Action AB, Box 10090, 200 43 Malmö, Schweden.
AMS, 166-70 Wilderspool Causeway, Warington WA4 6QA, England.
A+S-Software, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61.
Amsoft, Brentwood House, 169 Kings Road, Brentwood, Essex. Tel.: (0 04 42 77) 23 02 22.
Anco Software, 4 Westgate House, Spital Street, Dartford, Kent.
ANF, Liberty House, 222 Regent Street, London W1R 7DB, England.
Anglosoft, Postbox 60, Coventry CV1 5SX, England.
Arcana Software, Avondale Workshops, Woodland Way, Kingswood, Bristol, Avon BS15 1QH, England.
A + G, 44 Casewick Lane, Uffington, Stainford, Lincs. PE9 45X, England.
Argus Press Software, Victory House, Leicester Place, London WC2H 7 NB. Tel.: (0 04 41) 4 39 06 66.
Ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, Postfach 1350, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 8 01.
Arnor Ltd, The Studio, Ledbury Place, Croydon, Surrey, England.
Artic Computing, Main Street, Brandesburton, Driffield Y025 8R1, England.
Atari Corporation Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 4 10 81.
Atlantis, 28 Station Road, London SE 25 5AG.
Audiogenic, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks. RG7 4AA, England.
A Whitlock, 36 Old Quarry Close, Rubery, Birmingham B45 9TU, England.
AVP Computing, Hocher Hill House, Chepstow, Gwent WP6 5ER, Tel.: (00 44 29 12) 54 29.

B

Andreas Bachler, Postfach 429, 4280 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.
BBC Soft, 35 Marylebone High Street, London W1M 4AA. Tel.: (0 04 41) 5 80 55 77.
Beau-Jolly, 19a New Broadway, Ealing, London W5 5AW. Tel.: (0 04 41) 5 67 97 10.
Beebugsoft, Postbox 50, St. Albans, Herts. AL1 1EX. Tel.: (0 04 47 27) 4 03 03.
Beyond, Lector, Court Third Floor, 153 Farringdon Road, London EC1R 3AD. Tel.: (0 04 41) 8 37 28 99.
Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: (0 41 02) 4 39 40.
Bignose, 320 The Knares, Basildon, Essex SS16 5SW, England.
Blue Ribbon, Silver House, Silver Street, Doncaster, South Yorkshire DM1 1HL, England.
Britannia, Unit M28, Cardiff Workshops, Lewis Road, Cardiff C11 5EB. Tel.: (0 04 42 22) 48 11 35, Wales.
Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX. Tel.: (0 04 47 32) 35 59 62.
Budgie, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (0 04 47 42) 75 57 98.
Bug-Byte, siehe Argus Press Software!
Bulldog Software: s. Mastertronic!

C

Camel Micros, Well Park, Willeys Avenue, Exeter, England.
Cascade Games, Harrogate HG1 5BG, England.
CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, 6229 Walluf.
CCP Software-Entwicklung, Postfach 602, 3550 Marburg/Lahn.
CDS, CDS House, Beckett Road, Doncaster DN2 4AD, England.
CCS, 14 Langton Way, London, SE3 7TL, England.
Ce TEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1.
Chalksoft, 37 Willhowsea Road, Worcester WR3 7QP. Tel.: (0 04 49 05) 5 51 92.
Cheetah Marketing, 1 Willowsbrook, Science Park, Crickhowell Rd, St. Mellons, Cardiff. Tel.: (0 04 42 22) 77 73 37.
Childsplay, 2 Southview Drive, Uckfield, Sussex TN22 1TA. Tel.: (0 04 48 25) 42 02.
Cinemaware: siehe Mirrorsoft!
Clares, 98 Middlewich Road, Rudheath, Northwich, Cheshire CW9 7DA. Tel.: (0 04 46 06) 4 85 11.
Classics, siehe: Elite!
Clwyd Adventure Software, 14 Snowdon Avenue, Bryn-y-Baal, Nr Mold, Clwyd CH7 6XZ, Wales.
Code Masters, Beaumont Business Centre, Beaumont Close, Banbury, Oxon, England.
Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen.
Computer Bauer, Schwanseestr. 43, 8000 München 90, Tel.: 0 89 / 6 90 87 67.
Computer Novels: siehe American Action!
Computer Concepts, Gaddesden Place, Hemel Hempstead, Herts, HP2 6EX. Tel.: (0 04 44 42) 6 39 33.
Computer Hard & Software, Postfach 301033, 4000 Düsseldorf.
Computer-Service, Thomas Müller, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Computer Shop, Landsbergerstr. 104, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
Computer Soft, P. Nethercot, 2 Chantry Close, Sunderland SR3 25L.
Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.
Comsoft (ComSOFT), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2.
CP Software, 15 Despard Road, London N19 5NP, England.
Creative Sparks, Thompson House, 296 Farnborough Road, Farnborough, Hants. Tel.: (0 04 42 52) 54 33 33.
CRL, CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD. Tel.: (0 04 41) 5 33 29 18.
CSJ Computersoft, An der Tiefenriede 27, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 88 63 83.

D

Database Software, Europa House, 68 Chester Road, Hazel Grove, Stockport, Tel.: (0 04 46 1) 4 56 83 83.
Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.
Data Beutner KG, Hauptstr. 10-14, 2217 Kellinghusen, Tel.: (0 48 22) 22 21.
DELA-Elektronik, Maastrichter Str. 23, 5000 Köln.
Delta 4 Software, siehe: CRL!
Deltacom, Hölderlinstr. 16, 4100 Duisburg 14, Tel. 02135/57633.
Deltaho Software, 12 Ennersdale Road, London SE13 6JD, England.
Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40.
Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten, Tel.: (0 72 52) 30 58.
Diamond Software, Sophienstr. 58, 7500 Karlsruhe, Tel.: (0721) 26404.
Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Pemberley, Surrey GU15 3AL, England.
Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21.
Dinosaur Software, 41 Cheney Way, Chesterton, Cambridge CB4 1UE. Tel.: (0 04 42 23) 32 22 44.
DLM Educational Software, One DLM Park, Allen, Texas, 75002 U.S.A.
d3m Software, Pemct, 61 Rue Ponthien, 75008 Paris, Frankreich.
Domark, 204 Worple Road, London SW20 8PN. Tel.: (0 04 41) 9 47 56 22.
Döbbelin & Böder, Wickenerstr. 50, 6093 Flörsheim.
Drebenstedt Computerservice, Eisenstr. 1, 4006 Erkrath 2, Tel.: (0 21 04) 3 16 79.
DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.
Duckworth, The Old Piano Factory, 43 Gloucester Crescent, London NW1, England.
Düsi Software, Meisenweg 6, 7073 Lorch.
Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB.
DW Software, 62 Lascalles Avenue, Whithernsea, North Humberside, HU19 2EB. Tel.: (00 44 96 42) 20 70.
Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11.

E

EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München, Tel.: (0 89) 91 90 47.
Eclipse Software, 79 Ardrossan Gardens, Worcester Park, Surrey KT4 7AX.
EDV-BV GmbH, Wernbergstr. 44, 8473 Pfreimd.
Eldersoft, Hall Farm, North Ockendon, Upminster, Essex, Tel.: (0 04 41) 4 78 12 91.
Eigen Software, 45 Bancroft Road, Widnes, Cheshire WA8 OLR. Tel.: (0 04 451) 4 23 62 01.
Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton, Tel.: (0 04 47 03) 31 69 24.
Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404, USA, Tel.: (4 15) 5 71 - 71 71.
Electronic Won, Postbox 13428, Columbus/Ohio, 43213, U.S.A. Tel.: 6 14 - 8 84 99 94.
Elite Systems Ltd, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, WS9 8PW, West Midlands, Tel.: (0 04 49 22) 5 58 52.
Endurance Games, 28 Little Park Gardens, Enfield, Middlesex EN2 6 PG, England.
Bernhard Engl, Bunsenstr. 13, 8000 München 83.
English Software, 1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M60 1BX, England.
Enterprise Computers GmbH, Sonnenstr. 3, 8000 München 2.
Eurogold, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Eurosystem, Parkweg 6, 6717 gn Ede, Holland.
Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 52151.

F

Financial System Software, Brampton, Croome Road, Defford, Worcestershire WA8 9AR. Tel.: (004386) 750217.
Firebird Software, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Firstline Software, 206 Great North Road, Eaton, Socon, St. Neots, Cambridgeshire PE19 3EF, Tel.: (0 04 48 0) 21 39 69.
Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1.
Fridaysoft, Unit F, The Maltings, Station Road, Sawbridgeworth, Herts. CM21 9JX, England.
F.T.L, siehe: Gargoyle Games!
Axel Fuchs, Gaisbergstr. 36, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 2 66 99.
Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

G

Gamesoft, Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel.: (0 61 81) 25 23 81.
Gap Software, 17 St. John's Terrace, London E7 8BX.
Gargoyle Games, Sedgley Road East, Tipton, West Midlands DY4 7UJ. Tel.: (004421) 5572981.
Gepo-Soft, Gertrudenstr. 31, 4220 Dinslaken.
Gemini, Gemini House, Concorde Road, Exmouth, EX8 4RS, England.
Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50.
Gilsoft, 2Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD, Tel.: (0 04 44 46) 73 27 65.
Glass House Games, Alfred Heinrich Itter, Postfach 1202, 3582 Felsberg, Tel.: 05662/4513.
Global Software, Postbox 67, London SW11 1BS, Tel.: (0 04 41) 2 28 13 80.
Grand Slam: siehe Argus Press Software!
Gremlin Graphics, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Tel.: (0 04 47 42) 75 34 23.
GST, 91 Hight Street, Longstanton, Cambridge CB4 5BS, Tel.: (0 04 49 54) 8 19 91.
Joachim Guenster, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

H

ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.
Halcyon promotions, Berkley Business Centre, 20, Nottingham Place, London W1, Tel.: (00441935) 4679.
H+B EDV, Olgastr. 1, 7992 Tetnang 1, Tel.: (0 75 42) 63 53.
HCSS, 28 Hitchin Street, Biggleswade, Tel.: (0 04 47 67) 31 88 44.
Heart-Ware GmbH, Mühlbachstr. 7, 6393 Wehrheim 2.
Heimcomputer-Shop, Waldeck Vertriebs-GmbH, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst, Tel.: (0 42 21) 1 64 64.
Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.
Headlines p.r., 23-25 Castlereagh Street, London W1H 5YR, Tel.: (0 04 41) 2 58 39 99.
Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton Abingdon, Oxon OX14 4RX, Tel.: (0 04 42 35) 83 29 39.
high noon, Koldinger Str. 1, 3017 Pattensen 1, Tel.: (05101) 15737.
Hisoft, The Old School, Greenfield, Bedford, England.
Ing. W. Hofacker, Tegernseerstr. 18, 8150 Holzkirchen, Tel.: (0 80 24) 73 31.
Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath.

I

Ifi, Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg, Tel.: (0 41 63) 21 76.
Imagine Software Ltd, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, Tel.: (00 44 61) 8 34 39 39.
Incentive, 54 London Street, Reading, Berks. RG1 4SQ, England.
Infocom, 125 Cambridge Park Drive, Cambridge, MA 02140, USA.
Infogrammes (Frankreich), 79 Rue Hypolyte-Kahn, 61900 Villeurbanne.
Infogrammes (England), Mitre House, Abbey Road, Enfield, Middlesex EN1 2RQ.
International Software, Klarastr. 99, 4220 Dinslaken.
Initiative Managers, 96 Worcester Road, Malvern, Worcestershire, England.
Integral Hydraulik Computer-Division, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11.
Interceptor Micros, Lindon House, The Green, Tadley, Hampshire, Tel.: (00 44 73 56) 7 11 45.
Inter-Mediates, Unit 2, Southblock, Riverside Way, The Maltings, Southbridgeworth, Herfordshire CM 21 9RG.

J

Jodan's Software, 68 Dingleberry, Olney, Bucks. MK46 5ET, England.
Joysoft, Humboldtstr. 4, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 6 80 14 03.

K

Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen, Tel.: (0 24 08) 51 19.
Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund, Tel.: (02 31) 52 80 33.
Koldeweyh, Direct Marketing, Postfach 4164, 7302 Ostfildern 1, Tel.: (07 11) 44 20 03 - 05.
Konami GmbH, Berner Str. 77, 6000 Frankfurt 56
Korona-Soft, Wöstmannweg 6, Postfach 3115, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 4 62 36.
Kosmos, 1 Pilgrims Close, Harlington, Dunstable, Bedfordshire LU5 6LX, England.
Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien.
K-Soft, 118 Kingsway, Ossett, West Yorkshire WF5 8HQ, England.
Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire, Tel.: (00 44 73 57) 43 35.

L

Labochrome, Rue de Fragnee 173, 4000 Lüttich, Belgien.
Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40, Tel.: (0 89) 3 60 96 - 2 85.
Leisure Genius, 3 Montagu Row, London W1H 1AB, Tel.: (0 04 41) 9 35 46 22.
Leisuresoft Deutschland GmbH, Kreisstr. 21a, 4600 Dortmund 30, Tel.: (0 23 04) 84 25.
Lerm Software, Dept. YC, 10 Brunswick Gardens, Corby, Northants, England.
Level 9 Computing, P.O. Box 39, Weston-super-Mare, Avon BS 24 9UR.
Lightning Distribution Ltd, 841 Harrow Road, London NW10, England.
Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849
Llamasoft, 49 Mount Pleasant, Taddy, Hants. RG26 6DN, England.
Longman Group Ltd., Longman House, Burut Mill, Harlow, Essex CM 20 27JE, England.
Lothlorian, 222 Regent Street, Liberty House, London W1R 7DB, England.
Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: (0 60 74) 2 92 37.

M

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England, Tel.: (0 04 41) 8 36 66 33.
Magnam Products, Highlands, Spencer Wood, Reading, Berks. RG7 1AH, Tel.: (0 04 47 34) 88 31 93.
Magnificent Seven, 21 Upfield, Horley, Surrey, RH6 7JY, England.
Mandarin Adventures, 14 Langton Close, Woking, Surrey GU21 3QJ, England.
Martech Software Communications Ltd, Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN24 6EE, Tel.: (0 04 43 23) 76 84 86.
Mascen Software, GBA Cyf 17 Maes, Nott Caerfyrddin, Dyfed SA31 1PQ, Wales.
Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 20.
Matoga Software, Nebelhornstr. 46, 8900 Augsburg.
Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond, Surrey TW10 6TF, England.
Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ, Tel.: (0 04 42 72) 42 87 81.
MGA Microsystems, 140 Hightstreet, Tenterden, Kent TN 30 6HT, Tel.: (00 44 58 06) 42 78.

Das ist spitze!

Für einen von Ihnen geworbenen



neuen **Abonnenten** erhalten Sie eine LCD-Quarzuhr mit Radio und Kopfhörer

Für einen neuen ASM-Abonnenten erhalten Sie eines der kleinsten Radios der Welt!

QUARTZ
RADIO-WATCH
12:00
HOUR
MINUTE
SECOND
Radiodigit

Leser werben Leser

Bestellkarte und Gutschein

Ich habe den neuen Abonnenten geworben! Dafür erhalte ich die LCD-Quarzuhr mit Radio und Kopfhörer. Ich weiß, daß Eigenwerbung nicht möglich ist. Die Prämie schicken Sie nach Eingang der Zahlung für das neue Abonnement an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ Ort

Datum/Unterschrift

Ausschneiden und absenden an:
Tronic-Verlag GmbH
ABO Service
Postfach
3440 Eschwege

Ich bin der neue Abonnent. Ich abonniere ASM zum nächstmöglichen Termin zum Preis von 55 DM (Inland/10 Ausgaben) für mindestens 1 Jahr. Bei Lieferung ins Ausland beträgt der Jahrespreis 73 DM. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen, wenn es nicht 6 Wochen vor Ablauf des Abonnementsjahres gekündigt wird.

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ Ort

Datum/Unterschrift

Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

Datum/Unterschrift

Mit dieser Neubestellung ist keine Abbestellung verbunden



Microdeal Ltd, Box 86, St. Austell, Cornwall PL25 4YB, Tel.: (0 04 47 26) 6 80 20.
Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98.
Micro Music, St. Michaels Chambers, Spurriergate, York Y01 1QR, England.
micro-partner, Westenkamp 26, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 4 63 11.
MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
Micropool, 4 Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks, RG7 4QW, England.
MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80.
Micro Prose, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen.
Microsphere, Ragleth House, Ludlow Road, Little Stretton, Church Stretten, Shropshire SY6 6RE, England.
Micro-Tech, 88 Whiteley Spring Crescent, Ossett, West Yorkshire WF5 ORF, England.
Microtyme, Postbox 368, Kettering, Ohio 45409, USA.
Midas Marketing: siehe Anco!
Mikro-Gen, Unit 10, The Western Centre, Bracknell, Berks, Tel.: (0 04 43 44) 42 73 17.
Mind Games, siehe: Argus Press Software!
Minerva Systems, 69 Sidwell Street, Exeter, Devon EX4 6PH, England.
Mirrorsoft, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN, Tel.: (0 04 41) 3 77 46 00.
Mosaic Software, 187 Upper Street, London N1 1RQ, England.
M & T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.
Müller Hard- und Software, Raunstr. 8, 7032 Darmsheim.
Multisoft, Berrenratherstr. 354, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 41 77 89.
Mupados, Unit 11, Llambed Industrial Estate, Tregaron Road, Lampeter, Dyfed SA48 8LT, Tel.: (0 04 45 70) 42 28 77.

N

Nabitchi, Merseyside Innovation Centre, 131 Mount Pleasant, Liverpool L3 5TF, England.
Michael Naujoks, Rottmannstr. 40, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 4 68 85.
Nemesis, 10 Carlow Road, Ringstead, Kettering, Northants, NN14 4DW, England.
New Concepts, c/o S.I.D. Unit 10 Imperial Studios, Imperial Road, London SW6, England.
New Generation Software, Bath BA2 4TD, Tel.: (0 04 42 25) 31 69 24.
Newstar Software, 22 Middleton Road, Brentwood, Essex, England.
Nexus, DSB House, 30 The High Street, Beckenham, BR3 1AY, England.
Nidd Valley Micro Products Ltd., 4AA9 Thorp Arch Trading Estate, Wetherby, West Yorkshire LS23 7BJ. Tel.: Boston Spa (0 04 49 37) 84 46 61.
Novagen Software Ltd, 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS, England.
No Man's Land/Innelec, 110 Bis Avenue du General Le Clerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich.
Nu Wave, siehe: CRL!

O

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, Tel.: (00 44 61) 8 32 66 33.
Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool Merseyside L18 HN, England.
Odin-Software GmbH, Hüttenstr. 49, 5100 Aachen. Tel.: (02 41) 55 27 42.
Off The Hook, 841 Harrow Road, London NW 10, England.
Omikron, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: (0 70 82) 53 86.
Optyx Software, New House, Stoney Street, Madley, Hereford HR29 9NJ, England.
Orpheus, 2 Forehill, Ely, Cambridgeshire CB7 4AF, Tel.: (0 04 43 53) 6 77 24.

P

Palace Software, 275 Pentonville Road, London N1 9NL, Tel.: (0 04 41) 2 78 07 51.
Palantir Products, 60 St. Lukes Road, Bedminster, Bristol, England.
Panda-Soft, Uhlandstr. 195, 1000 Berlin 12.
Pandora, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks RG7 4QW, Tel.: (00447352) 71505.
Personal Computers, Bridge Street, Eversham; Worcestershire WR11 4RY, Tel.: (0 04 43 86) 4 19 89.
Personality Computer Technik, Karlsstr. 63, 7710 Donaueschingen, Tel.: (07 71) 71 34.
Philgerma, Ungererstr. 42, 8000 München 42.
Phoenix, 14 Vernon Road, Bushey, Herts WD2 2JL, England.
Pirhanha, Richard Bason, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF. Tel.: (0 04 41) 8 36 66 33.
Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW, Tel.: (00 44 73 56) 7 16 00.
The Power House, 204 Worple Road, London SW20 8PM, England.
Power Software-Boutique, Eschersheimer Landstr. 84, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 59 40 99.
Probe Soft, 155 Mitcham Road, London SW17, Tel.: (0 04 41) 6 72 91 79.
Profisoft, Sutthauser Str. 50-52, 4500 Osnabrück, Tel.: (05 41) 5 39 05.
Psientific, 37 Cottesmore Road, Hessle, North Humberside HU13 9JQ, Tel.: (0 04 44 82) 64 91 87.
Psion, Psion House, Harecourt Street,London W1H 1DT, Tel.: (0 04 41) 7 23 94 08.
PSL Marketing, 26 The Business Centre, Avenue One, Letchworth, Herts. SG6 2HB. Tel.: (0044462) 675544.
PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG, Tel.: (0 04 42 03) 66 75 56.
Psygnosis, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY, England.
Pyramide Reo Promotions, 28 Waverley Grove, London N3, England.

Q

Quicksilva, siehe: Argus Press Software!

R

Rainbird, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Reacteur: siehe Ariolasoft!
Real Time Software, Prospect House, 32 Sovereign Street, Leeds LS1 4BJ, Tel.: (0 04 45 32) 45 89 84.
Red Rat Software, Postbox 12, Prescot, Merseyside L35 5HG, England.
Renner Software, Postfach 920, 4440 Rheine, Tel.: (0 59 71) 8 15 92.
Reo Promotions, siehe: Pyramide!
Rino, 1 Orange Street, Sheffield 4DW, Tel.: (0 04 47 42) 75 57 96.
Robcom, siehe: Micro-Händler!
Robico, 3 Fairland, Llantrisant, Mid-Glamorgan CF7 8QH, England.
Robtek Ltd, Unit 4, Isleworth Business Complex, St. John's Road, Isleworth, Middlesex, England.
Romantic Robot (WG), Ben-Gurion-Ring 80, 6000 Frankfurt 56, Tel.: (069) 5075523.
Romantic Robot, 77 Dyan Road, London NW6 7DR, England.
Roybot, 45 Hullbridge Road, Rayleigh, Essex SS6 9NL, England.
RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer.
Rubicon Computer Systems, 11 Banerdale Road, Sheffield S7 2DJ, Tel.: (0 04 47 42) 58 36 65.
Rushware, Daimlerstraße 11, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 00 40.

S

Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT, Tel.: (00 44 48 62) 2 29 77.
Stefan Schmidt, Lindenseestr. 9, 6090 Rüsselsheim, Tel.: (061 42) 319 74.
Schogue-Soft, Wiflingshauserstr. 83, 7300 Esslingen a.N.
School Software, Meadowvale Estate, Raheen, Limerick, Irland.
Session Developments, 12 Falmouth Road, Congleton, Cheshire CW12 3BH, Tel.: (0 04 42 60) 27 99 21.
Silver Soft, Studio 7D, Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD, Tel.: (0 04 41) 9 85 56 14.
Simtron, 4 Clarence Drive, East Grinstead, West Sussex RH19 4RZ, England.
Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England.
Smiling Software, 26 Dale Road, Marple, Stockport SK6 6HA, Tel.: (00 44 61) 4 27 52 45.
Softechnics, Covent Garden, London.
Softek International, 12/13 Henrietta Street, London WC2E, England.
Softfirm, 21 Ashbourne Way, Thatcham, Berks. RG13 4SJ, England.
Softline, Schwarzwaldstr. 8A, 7602 Oberkirch. Tel.: (0 78 02) 37 07.
Softtraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83.
Software-Connection, Otkerstr. 7, 8000 München 90.
Software Invasion, PO Box 68, London SW 19 4 TX.
Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.
Software Projects, Bearbrand Complex, Alerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF, Tel.: (00 44 51) 4 28 93 93.
Software Technologies Deutschland, Bernt-Nottke-Weg 19, 8000 München 81.
Sparklers, CSD, Unit B 11, Armstrong Mall, The Summit Centre, Southwood, Farnborough, Hants. GU14 ONP, England.
S + S Soft, Kurzer Weg 1, 5206 Neunkirchen.
SSI Inc., 883 Stierlin Road, Building A-200, Mountain View, CA 94043, USA.
Star Division OHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg.
Starlight: s. Ariolasoft!
Status Software, Unit B 11, Armstrong Mall, The Summit Centre, Southwood, Farnborough, Hants. GU 14 ØMP. Tel.: (0044252) 543303.
St. Bride's School Software, Burtonport, County Donegal, Irland.
Streetwise: siehe Domark!
Sublogic Corp., 713 Edgebrook Drive, Champaign, IL 61820, USA.
Superior Software, Regent House, Skinner Lane, Leeds LS7 1AX, Tel.: (0044532) 459453.
Super Soft, Winchester House, Canning Road, Wealdstone, Harrow, Middlesex HA3 7SJ, Tel.: (0 04 41) 8 61 11 66.
Sybex-Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf.

T

39 Steps: s. Ariolasoft!
Talent Software, Curran Buildings, 101 St. James Road, Glasgow G4 ONS, Schottland.
Tasman, Springfield House, Uyde Terrace, Leeds LS2 9LN, England.
Tatung Einstein Ldt., Stafford Park 10, Telford, Shropshire TF3 5AB, Tel.: (0 04 49 52) 61 31 11.
TBD, Units 18-20, Rosevale Road, Parkhouse Industrial Estate, Newcastle under Lyme, Tel.: (0 04 47 82) 62 03 21.
Team Mate Software, Debden Green, Saffron Walden, Essex CB11 3LX, Tel.: (0 04 43 71) 83 08 48.
Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.
The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL, Tel.: (0 04 41) 2 40 14 22.
The Games Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11.
The Software Toolworks, One Toolworks Plaza, 13557 Ventura Boulevard, Sherman Oaks, CA 91423, USA.
Thor, siehe: Rainbird!
Thorn EMI, Maarweg 231-233, 5000 Köln 30.
Time-Soft, Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1.
Titan-Computer, Sandstr. 2, 3446 Meinhard, Tel.: (05651) 70165.
Topaz Computer Systems, 70 High Street, Saxilby, Lincoln LN1 2HA, England.
T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.
Trinity Software, 117 Birchfield Road, Perry Bar, Birmingham B19 1LL, England.

U

Ubi Soft, 1 Voie Félix, Eboué, 94000, Creteil, Frankreich. Tel.: (00331) 43392321.
Ultimate Play The Game, Ashby-De-La-Zouch, Leicester LE6 5JV, Tel.: (0 04 45 30) 41 14 85.
Ultrasoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12.
U.S. Gold, Daimlerstraße 11, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 00 40.
USS, Marktstr. 196, 4904 Enger, Tel.: (05224) 5316.

V

Vannin, 133 Boroughbridge Road, York Y02 6AA, England.
Vidipix, 125 Occupation Road, Corby, Northants, NN17 1EG, England.
Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX, Tel.: (0 04 41) 7 27 80 70.
Vobis, 4100 Aachen, Tel.: (02 41) 50 00 81.
Vortex Software Ltd, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham E6 7AX, England.

W

Waldeck Software, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst.
War on Want (Hilfe für Dritte Welt), Three Castles House, 1 London, Bridge Street, London SE1 9UT, Tel.: (0 04 41) 4 03 22 66 – nach Toby Robinson fragen!
Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang.
Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 50 21 31.
Dipl.-Ing. Ulrich Weyers, Dahlienweg 12, 4800 Bielefeld.
Willow Software, The Willows, Wrington Lane, Congesbury, Bristol BS19 5BQ, England.
Witch Systems AG, Eidmattstr. 36, 8032 Zürich, Schweiz, Tel.: (00 41) 12 51 14 15.
Wizard Computer Games, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Tel.: (0 04 47 42) 75 29 12.

X

XRI, 10 Sunnybank Road, Sutton Coldfield, West Midlands, Tel.: (00 44 21) 3 82 60 48.

Z

Zorland Limited, 65-66 Wood Row, London SE 18 5DH, Tel.: (00441) 8541194.
ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.

Das ASM-Inserentenverzeichnis:

Die nächste Ausgabe erscheint am 27. 7. 87
Anzeigenschluß für die Ausgabe 10/87 ist der 21. 8. 87

c16chris

DATA BEUTNER KG

MSX 1 Software – Spiele/Simulation

Titel	Disk/Cass.	Titel	Disk/Cass	Titel	Disk/Cass
Alpharoid	45,00/34,90	Apeman strikes ag.	45,00/34,90	Beach Head	59,90/49,90
Boom	14,90	Break in	45,00/34,90	Chess Game 1	59,90/49,90
Chima Chima	39,90/29,90	Choplifter	45,00/34,90	Chopper 1	45,00/34,90
City Connection	29,90	Come on Picot	45,00/34,90	Compilation 1	55,00/
Compilation 4	49,90/39,90	Compilation 5	49,90/39,90	Compilation 6	49,90/39,90
Compilation 7	49,90/39,90	Confused	69,90/59,90	Courageous Pers.	39,90/29,90
Crusader	45,00/34,90	Dawn Patrol	59,90/49,90	D-Day	29,90
Dota	45,00/34,90	Eggy	45,00/34,90	Exerion	29,90
Flight Deck	69,90/59,90	Formation Z	29,90	Fuzzball	45,00/34,90
Gall Force	49,90/39,90	Happy Fret	45,00/34,90	The Heist	34,90
Hopper	14,90	Ice	14,90	Inca 1	39,90/29,90
Jet Bomber	49,90/34,90	Kick it	14,90	Life i.t.f. Lane	45,00/34,90
Loderunner 2	45,00/34,90	Mac Attack	14,90	Macross	49,90/39,90
Mazes Unlimited	14,90	Meaning of Life	45,00/34,90	Moonrider	14,90
Ninja 1	29,90	Ninja 2	29,90	North Sea Helic.	69,90/59,90
Oh Shit/No	14,90	Oil's Well	45,00	Panel Panic	14,90
Panique	14,90	Pico-Pico	39,90/29,90	Polar Star	39,90/29,90
Police Academy	39,90/29,90	Protector	45,00/34,90	Raid o.bung.Bay	45,00/34,90
Relics	45,00/34,90	Robot Wars	14,90	Sailors Delight	45,00/34,90
Scentipede	14,90	Science Fiction	45,00/34,90	SF Zone	45,00/39,90
Skooter	45,00/34,90	Smack Wacker	14,90	Snake it	14,90
Snake Runner	29,90	Space Busters	14,90	Space Rescue	14,90
Spy Story	34,90	Starfighter	45,00/34,90	Star Wars	39,90/29,90
Super Sellers 1	59,90/49,90	Super Sellers 2	59,90/49,90	Time Curb	34,90
Top Roller	29,90	Topple Zip	69,90/59,90	The Train Game	45,00/34,90
Zanac	49,90/39,90	Zorni	29,90	Antartic Adventure	M 59,00
Billiards	M 59,00	Boxing	M 59,00	Circus Charlie	M 59,00
Comic Bakery	M 59,00	Goonies	M 59,00	Hyper Ralley	M 59,00
Hyper Sports 1	M 59,00	Hyper Sports 2	M 59,00	Hyper Sports 3	M 59,00
King's Valley	M 59,00	Knightmare	M 59,00	Konami's Golf	M 59,00
Konami's Tennis	M 59,00	Konami's Ping-Pong	M 59,00	Konami's Soccer	M 59,00
Monkey Academy	M 49,00	Mopiranger	M 59,00	Nemesis	M 59,00
Pippols	M 59,00	Road Fighter	M 59,00	Sky Jaguar	M 59,00
Super Cobra	M 59,00	Time Pilot	M 59,00	Yie Ar Kung Fu 2	M 59,00
Cannon Fighter	9,90	F16 Fighter	M 69,00	Hydlide	M 59,00

MSX 2 Software – Spiele/Simulation

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
Chopper 2	69,90/59,90	Chess Game 2	89,90/69,90	Red I. of A'dam	79,90/69,90
Thunderbal	49,90	Poker	39,00	Endlos	69,00
Detektiv	89,00	Puzzle/Flugzeuge	59,00	Puzzle//Gr. Meister	59,00
Puzzle/Schiffe	59,00	Puzzle/Tiere	59,00	Puzzle/Weltreise	59,00
Puzzle/Deutschland	59,00	Digger	59,00	Chicago	59,00
Safari	59,00	Alcomat/Biorhythm	59,00	Supertanker	59,00

MSX 1 Tools/Sprachen/Anwenderprogramme

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
Compiler	69,90	Debugger	69,90	Head Alignment Kit	39,90
Draw & Paint	69,90/49,90	MUSIX	59,90/49,90	Presto (Datenbank)	199,00
Scribe (Text)	259,00	Wordstore +	69,90	LOGO	M 199,00
Turbo Pascal	189,00	MSX-DOS	119,00	MSX-COM	249,00/99,00
MSX-FORTH	139,00	MSX-LEARN	99,00	MSX-MACRO	139,00
MSX-PROFI	99,00	Easy Haus	199,00	Kleine Buchh.	199,00
Easy Fact	149,00	Easy Lager	149,00	Easy Verein	149,00

MSX 2 Tools/Anwenderprogramme

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
Compiler	89,90	CP/M 3.0	199,00	D-Base II	199,00
Wordstar 3.0	199,00	Multiplan	199,00	Spread Sheet	M 119,00
Home Office	M 119,00	Diashow Aut.Sys.	99,00	Aktionär (Börse)	99,00
Famulus (Lehrerd.)	149,00	Type-Face-Editor	99,00		

MSX 1 + 2 Lernprogramme

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
Bankers Wits	69,00	Traders Wits	69,00	Sell it	69,00
Computerslang	69,00	Engl. Grammar 1	69,00	Engl. Grammar 2	69,00
Mathematik 1	69,00	Mathematik 2	69,00	Franz. Grammatik 1	69,00
Franz. Grammatik 2	69,00	English Holidays	69,00	MIC 80 (MSX-Proz.)	9,90

MSX 2 Lernprogramme

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
Speak you Engl. 1	69,00	Speak you Engl. 2	69,00		
Pouvez-vous F. 1	69,00	Pouvez-vous F. 2	69,00	Better Times	69,00

Hardware

	Artikel-Bezeichnung und Kurzbeschreibung	incl. MwSt. DM
VG 8235	MSX-2 Computer, 256 KB RAM, 64 KB ROM, integr. Laufw. 3,5 Zoll, 360 KB, DIN Tastatur, incl. HOME-OFFICE (Textverarb., Datenverw.), Designer (Grafikprogramm), Handb.	899,00
NMS 8280	MSX-2 Videocomputer komplett	2299,00
VG 8020	MSX-1 Computer, 80 KB RAM, 32 KB ROM, DIN-Tastatur, 3Verb.-Kabel, Handbücher	299,00
VY 0010	Laufwerk mit Interface-Modul, 3,5 Zoll, eins.,360 KB format., 80 Spuren, 135 bpi	698,00
VY 0011	Zweitlaufwerk, ohne Interface, technische Daten wie VY 0010	648,00
NMS 1510	Datenrecorder für CC, Fernbed., eingeb. Lautspr., bis 2400 Baud, incl.Netzt. 9 V	129,00
VW0030/20	Matrixdrucker 10 Zoll, Traktor- und Einzelbl.-Einz., 9 Nadeln, Vorw.-/Rückw.-Druck, hor. Dichte 240 P./Zoll, bis 100 Z./Sek., Abm. 403x119x278 mm, 4,8 kg	699,00
VS 0040	Monochrom-Monitor 12 Zoll, grün, Eing. (Cinch) BAS + Audio, Ausg. Audio, 0,3 W, Bandbr. > 20 MHz, Aufl. hor. 920 Punkte, vert. 300 P., 2000 Zeichen, Aufn. 30 W, Geh. im MSX-Design, anthrazit, Abm. 302 x 280 x 303 mm, Gew. 6 kg; incl. Verbindungskabel	199,00
VS 0080	Farb-Monitor 14 Zoll, Bildsch.-Reflexionsmind., Pitch-Abst. 0,42 mm, Eing. (Cinch) FBAS + Audio; (Scart) RBG-LIN + Audio; Bandbr. > 12 MHz, Aufl. hor. 600 P., vert. 285 P., 2000 Zeichen, Grün-Schalter, FBAS/RGB-Schalter, Zeilenfreq. 15625 Hz, Bildfreq. 47-63 Hz, Aufn. 75 Watt, Geh. im MSX-Design, anthrazit, inclusive Verbindungskabel	899,00
AV 7300	TV-Turner für Farb-Monitore mit FBAS (CVBS)-Eingang, 12 Programmwahltasten	209,00
VU 0041	Slotverteiler für VG 8010, erlaubt den gleichz. Anschluß von Drucker und Modul	128,00
VU 0040	Drucker-Interface VG 8010 (Modul mit paralleler Schnittstelle)	69,00
VU 0042	I/O-Interface seriell (V24-Schnittstelle) z. B. DFÜ in Verbindung mit einem MODEM	249,00
VU 0034	RAM-Modul 64 KB, erweitert den Hauptspeicher um 64 KB, z. B. für HOME-OFFICE	149,00
SBC 3820	RAM-Modul 256 KB, z. B. für HOME-OFFICE und Spread-Sheet	299,00
NMS 1205	Musik-Modul, enthält: FM-Synthesizer, Audio-Digitalizer und Midi-Interface	299,00
NMS 1150	Graphiktablett, eff. Tablett-Fläche X 205 mm, Y 140 mm, Auflösung 256 x 256 Punkte	269,00
VZ 1921	Graphik-Maus incl. Software auf Cassette mit 24 Malfunktionen, 15 Grundfarben, 120 Mischfarben, Spiegelungen, Text einfügen uvm.	129,00
SBC 3810	Graphik-Maus ohne Software	119,00
VU 0005	Joystick de Luxe, induktiv, 2 Feuerkn., in 8 Richt. regelb., einstellb. Druckpunkt	49,00
Joy-Car, zwei Feuerknöpfe		20,00

FORDERN SIE UNSEREN GESAMTKATALOG AN!

Anwender von ... ATARI ST
IBM/PC und Kompatible
SCHNEIDER CPC

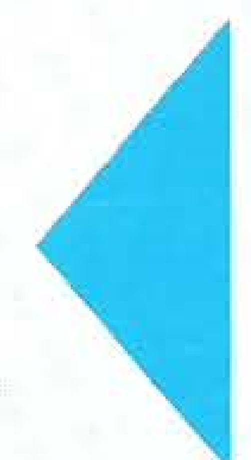
... fordern Sie unseren Katalog an!



WIR NEHMEN IHREN COMPUTER IN ZAHLUNG!!!

Bei Kauf eines Philips MSX VG 8235 zum Preis von DM 899,— vergüten wir Ihnen für Ihren bisherigen Computer bis zu DM 100,—.

BIETEN SIE UNS IHREN RECHNER AN!!

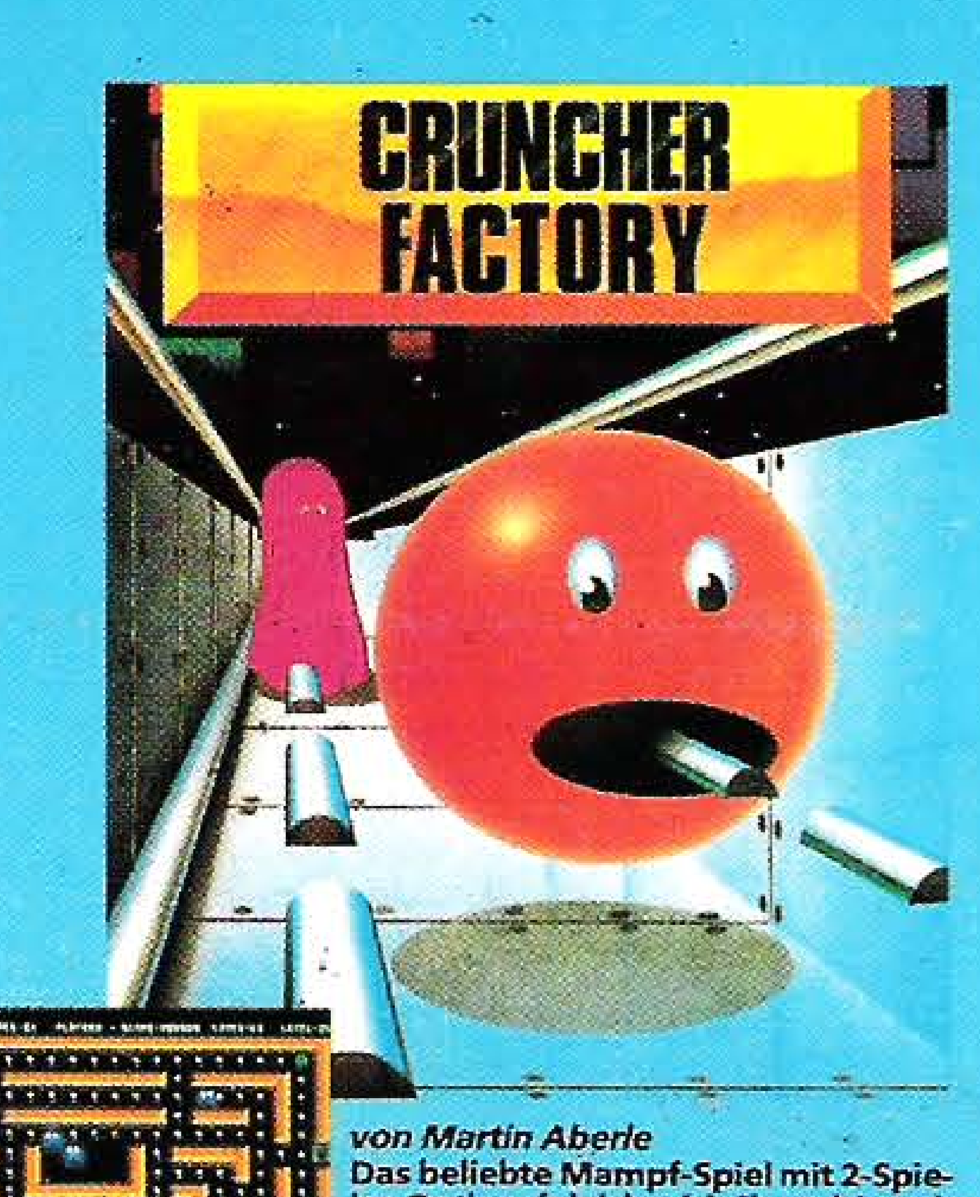


Benutzen Sie für Ihre Bestellung oder Kataloganforderung diese Anforderungskarte

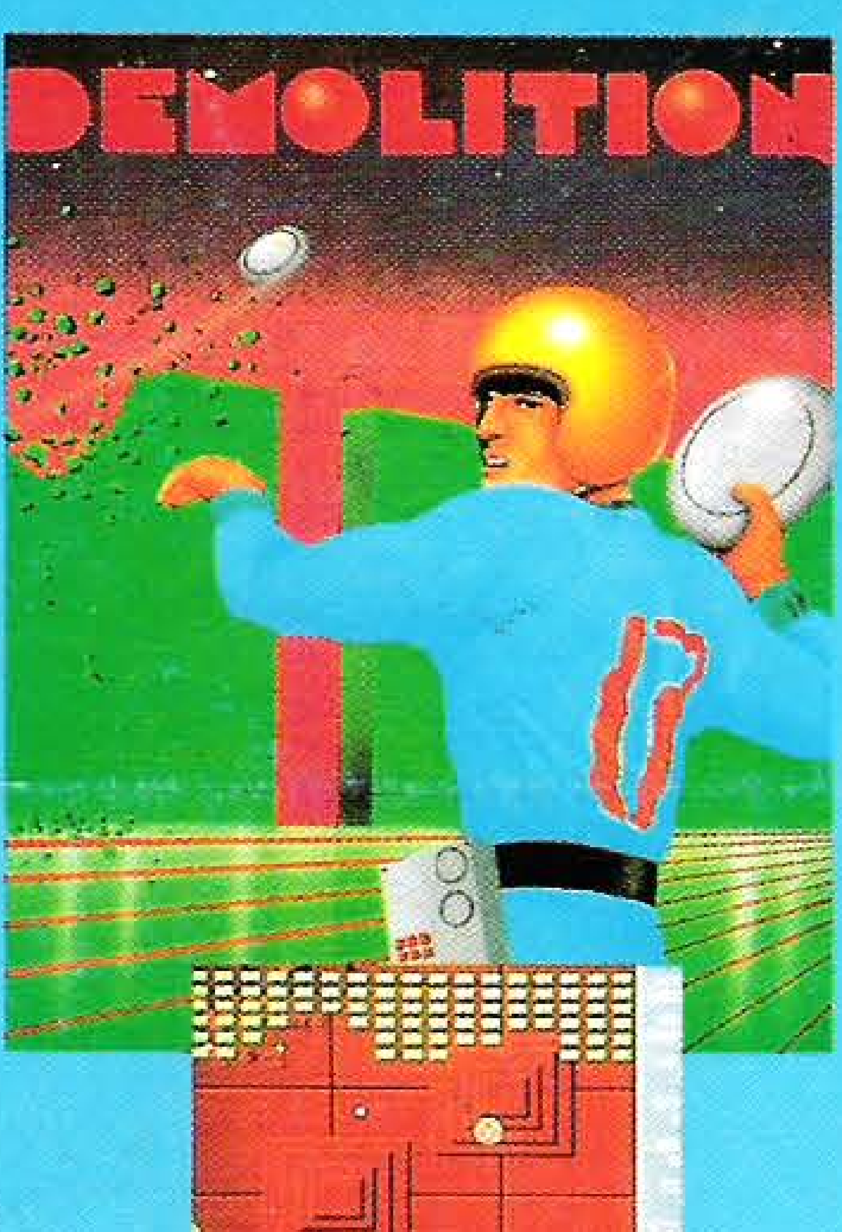
DATA BEUTNER KG
Hauptstraße 14
Postfach 1111
2217 Kellinghusen
Telefon: 0 48 22/22 34

✻ HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT ✻

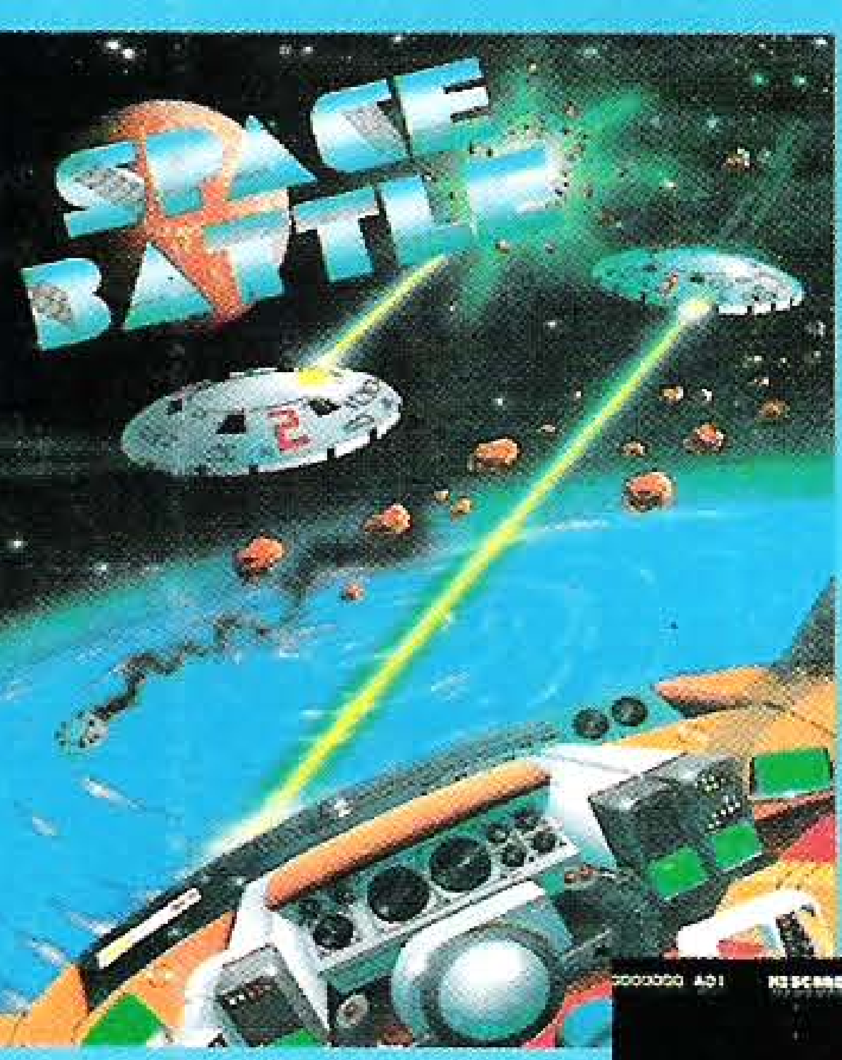
SPITZEN-SOFTWARE FÜR AMIGA ZUM TASCHENGELD-PREIS!



von Martin Aberle
Das beliebte Mampf-Spiel mit 2-Spieler-Option (gleichzeitig!) und Level-Editor (eigene Bilder erstellen). „Vor allem zu zweit macht Cruncher Factory Spaß und angesichts des sehr attraktiven Preises kann man das Spiel ...empfehlen." (HAPPY COMPUTER)



von Martin Aberle
Brechen Sie die Mauer ein, aber achten Sie auf diverse Monster und Ufos, die durch die Gegend fliegen. Die aktuelle Version des Spielhallenklassikers.





von Andreas Hommel
Das klassische Weltraumspiel in einer hervorragenden Neuauflage. Natürlich mit Thrust und Hyperspace sowie einer 2-Spieler-Option (gleichzeitig, gegeneinander oder zusammen).



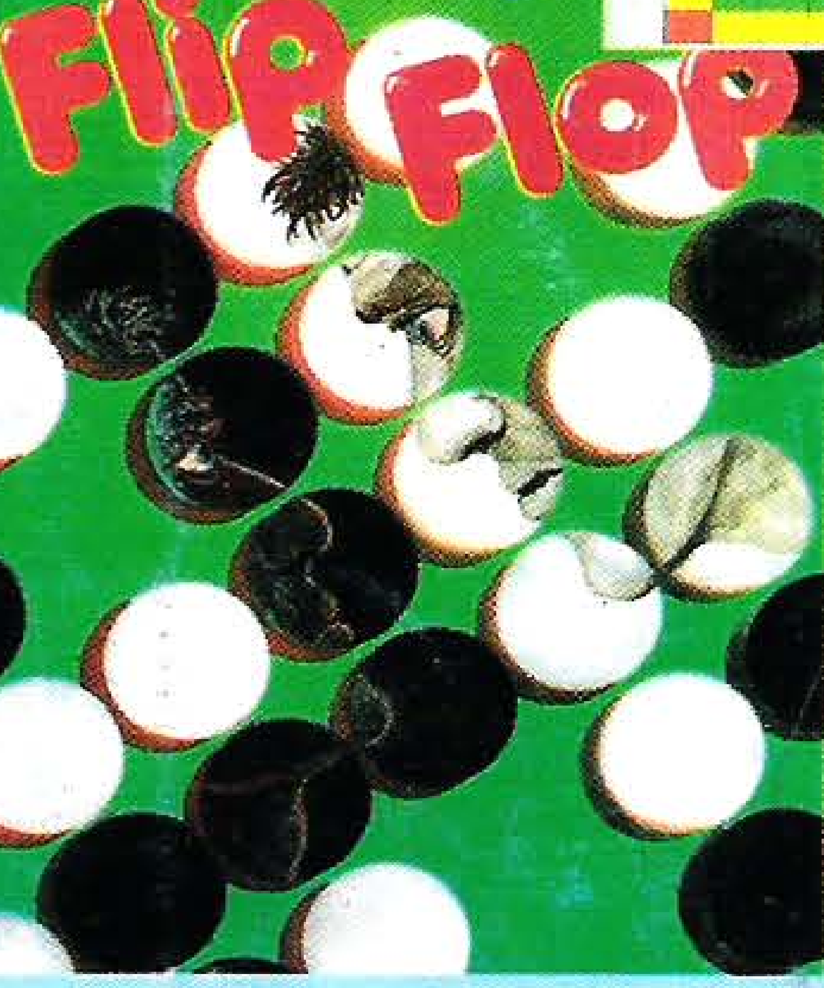
von Andreas von Lepel
Jagen Sie in diesem spannenden Weltraumrennen zu zweit durch eine futuristische Landschaft. Tolle Grafik im „Dual-Playfield-Modus" (AMIGA-Spezialität).



SENSATIONELL
je Spiel nur DM
29.95
unverb. Preisempfehlung



von Edgar Törnig
Sehr spielstarkes Reversi-(Othello-) Programm mit viel Spielkomfort und „Smilies"-Grafik. Neun Spielstufen, Spielstand laden und abspeichern.



© SE✶DESIGN

von Oliver Czesla
Ein Weltraumspiel der Extraklasse mit einer Großinvasion von Sprites, die sich in immer neuen Formationen auf Ihr Raumschiff stürzen. Dabei wird als Besonderheit der gesamte PAL-Bildschirm (256 Zeilen) als Spielfläche ausgenutzt.



Und das ist ist erst der Anfang! Bei uns gibt's jeden Monat Neuerscheinungen für Ihren AMIGA - am besten kostenlos den aktuellen Katalog anfordern.
Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung, starker Grafik, Highscore-Liste und Digisound. KINGSOFT-Spiele gibt's überall da, wo es gute Software gibt.

SPITZEN-SOFTWARE
KINGSOFT
MADE IN GERMANY

F. Schäfer · Schnackebusch 4 · 5106 Roetgen
☎ 02408/5119 (nicht aufgeben!) Fax 02408-5213